NOTICIAS - COSPLAY - OPERACIÓN FRIKI 2- CARÁTULAS - CINE - OPINIÓN - PÓSTERS

minami

MANGA Y OCIO | AÑO VI | NÚMERO 55 | INCLUYE CD-ROM | 4,80 E

AHORA con 84 páginas

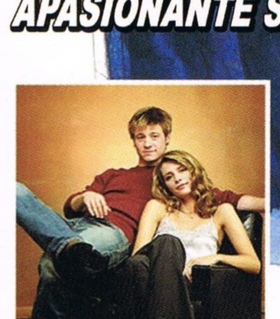
PRIMERO, EL CÓMIC AMERICANO
LUEGO, LOS VIDEOJUEGOS
Y AHORA... EL CINE



Alien vs Predator

The O.C.

UNA NUEVA Y APASIONANTE SERIE



Slam Dunk



PASIÓN POR EL BALONCESTO

DOSSIER SERIES DE

samuráis

Vagabond - Lone wolf and Cub - La espada del inmortal...



Kinikuman - Real - XXXholic - New National Kid - Midori no hibi - Eventos - Y mucho más...

NOIR

Le noir, ce mot désigne depuis une époque lointaine le nom du destin.
Les deux vierges règnent sur la mort.
Les mains noires protègent la paix des nouveaux-nés.

Bajo el apodo de Noir, la atractiva Mireille Bouquet es una de las asesinas profesionales más respetadas del mundo. Tras recibir en su base de operaciones de París un misterioso e-mail procedente de Japón decide viajar al país del sol naciente para investigar. La remitente es Kirika Yumura, una muchacha que a pesar de su aspecto inocente esconde un terrible secreto que une su destino al de Mireille. Tras comprobar su sangre fría y su excepcional manejo de las armas, Mireille decide adoptar a Kirika como compañera, iniciando así una espiral de acontecimientos de final imprevisible.

A LA VENTA EL 27 DE OCTUBRE DE 2004 EN

DVD VIDEO™













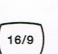



IDIOMAS



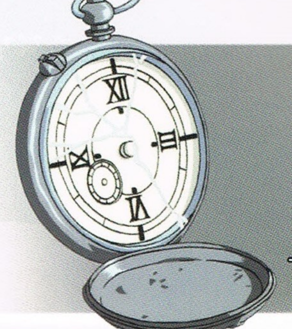


Español





Español 5.1



CONTENIDOS

- EPISODIOS 1 a 5
- MASTER DIGITAL
- ESPAÑOL DOLBY DIGITAL 5.1
- JAPONÉS DOLBY DIGITAL 2.0
- SUBTÍTULOS EN ESPAÑOL
- FORMATO DE PANTALLA 16/9

EXTRAS

- MENU INTERACTIVO
- ACCESO DIRECTO A ESCENAS
- FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA
- DATOS DE PRODUCCIÓN
- GALERÍA DE IMÁGENES



Calle Diputación nº37, Local 7B, 08015 - Barcelona. Telf: 93 325 10 22
www.selecta-vision.com



UN LARGO VIAJE



Parece que finalmente el mundo me deja escribir un editorial normal. Esperemos que la cosa dure.

Bien, pues comenzamos anunciando que por fin estamos al completo otra vez, que los números anteriores se realizaron en pleno verano, con los problemas que eso conlleva. Es decir, editoriales de vacaciones y por tanto cero noticias y novedades, redactores por ahí desperdigados pasando de todo... Pero no, este número ya se realiza tras la "vuelta al cole" y por tanto tenéis una vez más a todo el equipo de Minami dispuesto a dar el callo.

Y como siempre justo a tiempo, porque se avecinan dos eventos de los que más novedades producen al año: Los salones de Barcelona y Madrid. Así que en futuros números parece que tendremos bastantes cosas que comentar. Esperemos que además la cosa se complete con al menos un bombazo televisivo (que recordemos que eso es lo que renueva el mundillo).

Los más veteranos ya sabéis lo que viene ahora, pues lo digo siempre en estas fechas: Esta revista nació en el salón del manga de Barcelona de 1998, que fue cuando los jefes supremos me propusieron hacerla. Así que celebramos su aniversario como idea, en espera de que estas próximas Navidades marquen el inicio de su séptimo año como publicación hecha y derecha.

Sin embargo, esta vez hay un punto negro que tratar al respecto. Veréis, siete años son muchos, y más si en realidad ya estabas en esto desde antes, así que es lógico que algunos de los integrantes de Minami, yo el primero, estemos un poco cansados del tema. Al fin y al cabo, hasta la labor más maravillosa e importante acaba convirtiéndose con el tiempo en rutina. Así se lo hice saber al jefe supremo en una reciente reunión, y a día de hoy estamos en conversaciones para dilucidar el futuro de Minami (y según qué decisión se tome, por extensión también todas las demás revistas de Ares, las únicas que desde hace ya un tiempo quedan en el mercado, recordemos).

No sé lo que se decidirá al final, porque si bien los de la vieja escuela estamos algo hastiados, los nuevos componentes del equipo conservan intactas todas sus energías e ilusiones, y aparte Minami sigue muy bien de ventas. Así las cosas, puede que todo siga como hasta ahora, puede que yo finalmente me retire y un nuevo equipo se haga cargo de Minami, o puede que Ares cierre toda su línea manga. La cosa probablemente se resuelva en el mencionado salón, donde volveremos a reunirnos el jefe y yo.

¿Por qué os cuento esto? Pues porque siempre os he considerado una parte importante de Minami, un componente del equipo más, y por tanto creo que lo mínimo era informaros del tema. Además, podéis ser partícipes de la decisión, ya que representáis la parte romántica de la historia: Sois la prueba viviente de la necesidad de una publicación como Minami, de su labor para con el mundillo.

Y ya, que no quiero que mis reflexiones os arruinen estas fechas, que como digo son las mejores para cualquier aficionado (para los auténticos, los que adquieren material legal, claro). Ya me extenderé más sobre este tema en un futuro número, así que ahora dedicaos a disfrutar de nuestra afición, que es lo que importa.

El mes que viene, más.

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com



NEWS UPDATE

Como de costumbre, vamos a aprovechar que mi editorial siempre es lo último en hacerse para añadir algunas noticias de ultimísima hora que no dio tiempo a meter en la sección correspondiente:

-El canal Fox Kids estrena el 15 de noviembre el anime "Los Quintillizos" (Go! Go! Itsutsugo Land), que ya emitió parcialmente Antena 3 y cuyos derechos gestiona en nuestro país Fox Kids Entertainment. Los episodios podrán verse de lunes a viernes a las 13:00h, y los fines de semana a las 8:35 horas. Los protagonistas son Karly, Karl, Cristal, Harold y Austin, cinco hermanos nacidos con pocos minutos de diferencia pero con personalidades muy distintas.

-El anime "Bobobo-bo Bo-bobo" (también conocido como Boboboubo Boubobo) llega a Cartoon Network con el título "Bobobo-bo" igual de impresentable...). Se estrenará el día 2 de noviembre a las 13:40 (habrá otro pase a las 17:55). Esta reciente producción de Toei, dirigida por Yoshio Sawai, nos narra las aventuras de un nuevo y peculiar héroe llamado Bobobo. Su especialidad: la lucha. Su arma destructora: ¡¡dos pelos muy largos que le salen de la nariz!!

-La editorial RBA Coleccionables ha empezado a distribuir los episodios del anime Ranma 1/2 en DVD. La edición podrá encontrarse en breve en kioscos y librerías y se publicará a modo de coleccionable. Cada DVD contendrá cuatro episodios en español de España (será el mismo doblaje de Antena 3 y Locomotion -y la misma censura también-), pero no audio japonés ni subtítulos. Como extras, nos encontramos una guía de episodios y una guía de personajes. La primera entrega sale a un precio de 3 euros (será una oferta de lanzamiento).

-El próximo 24 de octubre Antena3 TV estrena el anime Duel Masters en sustitución de Beyblade. Se trata, eso sí, de una versión americanizada con bastantes diferencias respecto a la original japonesa.

minami

AÑO 6 – NÚMERO 55

REDACCIÓN

Dirección: María José Castro

Coordinación: Lázaro Muñoz

Colaboran: Manuel Ortega, Jaime Ortega, Miguel A. Sánchez, Chiisai, Irma Page, Andrómeda, Paco Benítez, Jaime Munuera, Marta Munuera, Joan Fuentes, Eva Evrard, Rafa del Río, Marc Perelló, Aleix Ibars, Isadora, Genís, Mai Belda, Neorub, Gaer, Carlos Kakuey, Mikel Patón, Lirin, Mazochungo, Dani "Argonath", Vicente Ramírez, Laura Pla, Jordi Nadal, Raúl Ramírez, Óscar Ulloa, Pedro López, Yunita, Kasuki y Ana Gómez
Dibujantes: Rafa del Río, Ken Niimura, Ismael Álvarez, Cristina Ortega y Reinaldo Quintero
Corrección de textos y estilo: Rubén Pérez, Lázaro Muñoz y Miss Tracy
Diseño y Maquetación: Gabriel Sánchez-Trincado
Retoque de imágenes: Gabriel Sánchez-Trincado

Filmación y coordinación de maquetación:
Gabriel Sánchez-Trincado

Contenido del CD: José García, Lázaro Muñoz y Ricardo Bacelo

Redacción y administración:
ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902.19.72.64 - Fax: 902.19.72.63
Administración: Rosana Jiménez
Suscripción: Vanessa Roda - suscripciones@aresinf.com
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Monterreina, S.A.
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución Tiendas Especializadas:
Samurai Ediciones
C/ Tanger 76 - 08018 Barcelona
Telf.: 93.300.10.22
Distribución en Argentina:
York Agency
C/ Alsina 739 - CP 1087 - Buenos Aires
Distribución en México:
Alejandro Flores
República de Colombia nº 76, local 9.
La Colonia Centro - 07020 - Delegación. Cuauhtemoc

Depósito Legal: B-6870/99

Minami - Ares Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902 19 72 64 - Fax: 902 19 72 63
e-mail: minami@aresinf.com
Página web: www.aresinf.com

ÍNDICE

En Portada
DOSSIER SERIES SAMURÁIS

AGRADECIMIENTOS...







Jonu Media
MANGALINE
NORMA Editorial
























NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del Manga y Anime.

Bienvenidos todos a nuestro habitual repaso a las noticias y novedades que nos depara nuestro mundillo. Este mes, como no podía ser de otra manera, intentaremos abordar todos los lanzamientos que el inminente Salón del Manga de Barcelona nos depara.

Nuestra primera mirada la dirigiremos, como siempre, hacia el panorama editorial español. Empezamos por la editorial Planeta DeAgostini, quien por el momento nos ha informado de que lanzarán los siguientes títulos durante el mencionado evento (puede que finalmente aparezca alguna otra novedad):

UZUMAKI
Serie de seis números, cada uno de los cuales tendrá entre 96 y 128 páginas y costara 4,95 €. Los guiones y los dibujos de esta miniserie de terror obsesivo son de *Junji Ito*.

ONE PIECE
Vuelve el manga en que se basa el éxito televisivo del mismo nombre, y esta vez será en formato tomo. Obra de *Eiichiro Oda*, **One Piece** se publicará (por el momento es una serie abierta) en tomos de entre 176 y 208 páginas, por un precio de 6,95 € cada uno. La nueva edición respeta el orden original de lectura y presenta sobrecubiertas en cada tomo. Los tomos irán apareciendo cada dos semanas. No os perdáis las aventuras de *Monkey D. Luffy*, un chico que sueña con ser el rey de los piratas y que se hace a la mar para buscar la tripulación que le pueda ayudar a ello.

¡QUÉ DIFÍCIL ES SER UNA CHICA!
Con este título (en japonés, "Kanshakudama no Jutsu"), la editorial inaugura el sello "Un manga, un romance", que estará destinado fundamentalmente a acoger obras cortas (de un único tomo) pertenecientes al género shojo. En este caso, el tomo costará 6,95 € e incluirá 192 páginas, con guiones y dibujos de *Arina Tanemura* (autora de **Kamikaze Kaito Jeanne** o **Time Stranger Kyoko**). Se trata de cuatro historias cortas creadas por *Tanemura* durante sus dos primeros años en el mundo de la historieta.

SOMOS CHICOS DE MENTA
También vuelve esta obra de *Wataru Yoshizumi* (creadora de **La familia crece**), aunque esta vez publicada en tomos. Serán seis entregas de 160-192 páginas, a un precio de 5,95 € cada una. En esta ocasión, la historia se centra en *Noel* y *María*, dos hermanos gemelos inseparables... hasta que se produce la llegada de un amor de María que pone en peligro la relación entre ambos hermanos. ¿O no? ¿Conseguirá el amor separar a ambos hermanos, o logrará *Noel* conservar su especial relación con su hermana?

20TH CENTURY BOYS
El responsable de esta serie abierta es *Naoki Urasawa*, a quien ya conocemos por títulos tan reconocidos como **Monster**. Se publicará de forma mensual dentro del sello para adultos "Biblioteca Pachinko" y los tomos (que costarán 7,95 €) contendrán entre 208 y 224 páginas. *Kenji*, cuya hermana acaba de desaparecer, se ve ligado a un asunto de misteriosas muertes, aparentemente orquestadas por una secta dirigida por un tal "Amigo" y que busca el dominio del mundo. Lo más curioso es que el símbolo de la secta lo crearon *Kenji* y sus amigos cuando eran niños...

El resto de publicaciones de la línea Manga de Planeta que aparecerán en las mismas fechas (algunas, algo antes) son: **El lobo solitario y su cachorro**, número 11 (de 20) (de *Kazuo Koike* y *Goseki Kojima*; 400 páginas; 10,95 €); **Detective Conan – Volumen 1**, números 4 y 5 (de 13) Reedición (de *Gosho Aoyama*; 176 páginas cada uno; 5,50 € cada uno); **Gunnm Last Order**, número 8 (de *Yukito Kishiro*, 96 páginas, 4,50 €); **Monster**, número 36 (último número); (de *Naoki Urusawa*; 128 páginas; 4,50 €); **Shin-Chan**, números 49 y 50 (de *Yoshito Usui*; 64 páginas c/u; 3 € c/u); **No me lo digas con flores**, números 5 y 6 (de 36) (de *Yoko Kamio*; 176 páginas c/u; 5,95 € c/u).

Asimismo, aunque fuera de la línea manga, también lanzarán el siguiente título, de gran interés:

Usagi Jojimbo: Historia de Gen De *Stan Sakai*. Tomo de 200 páginas. 9 €. Este libro recopila las últimas historias de *Usagi Yojimbo* publicadas por Fantagraphics Books antes de que éste emigrara a su actual sello editorial, Dark Horse. Es, además, una entrega especialmente emotiva, ya que dedica tres de las siete historias que la componen a personajes clave en la trayectoria pasada y futura de *Usagi*. La primera de ellas supone la presentación de *Kitsune*, la ladrona malabarista, quien, obligada por su profesión a desplazarse continuamente, será compañera de viaje de *Usagi* en muchas ocasiones. La última está dedicada a *Zato Ino*, personal homenaje de *Sakai* al mítico espadachín ciego. El cuerpo central del libro, dedicado precisamente a *Gen*, el cazarrecompensas, supone una investigación profunda en los sentimientos y las motivaciones de los personajes: una obra de madurez para todos los públicos.

Idéntico repaso hacemos a la lista de novedades de Norma Editorial para el Salón, aunque a fecha de hoy todavía no se nos ha facilitado información concreta sobre formatos y precios: **Ufo Baby (Daa! Daa! Daa!)** (de *Mika Kawamura*; 9 tomos); **Azul. Ai Yori Aoshi** (de *Kou Fumizuki*; abierta); **Fruits Basket** (de *Natsuki Takaya*; abierta); **Justice Guards Duklyon** (de *Clamp*; 2 tomos); **Your Eyes Only: Chi Photografics** (libro de ilustraciones de la serie **Chobits**); **Tezuka. Escuela de animación 1. Nivel básico** (2 tomos); **Del cielo al infierno** (de *Masato Ogura*; abierta), nº 2; **Corona de flores** ("Kakan no Madonna") (de *Chiho Saito*; 7 tomos), nº 2; **XXXholic** (de *Clamp*; abierta), nº 3; **Clamp club de detectives** (de *Clamp*), nº 3 y último; **Azumanga Daioh** (de *Kiyohiko Azuma*), nº 4 y último; **Nirai Kanai** (de *Megumu Okada*; 6 tomos -de momento-), nº 4; **NEOGÉNESIS EVANGELION** (de *Yoshiyuki Sadamoto*; abierta), nº 8 (tomo); **Cómo dibujar manga** 15.

Del mismo modo, y continuando con **Evangelion**, os podemos decir que el próximo mes de diciembre continuará la "edición prestigio" de **Evangelion** con la publicación de la decimoséptima entrega, cuyo contenido ha sido recientemente publicado en Japón. La decimoctava, por su parte, aparecerá en enero de 2005, mientras que en febrero lo hará el noveno número de la edición en tomos.

Por otro lado, aunque será ya a finales de noviembre, Norma planea el lanzamiento de las siguientes obras, dentro de su línea Manga (que ya mencionamos en números anteriores y que ya detallaremos cuando se acerque la fecha): **El ladrón de las mil caras**, **Agharta**, **Gemelas milagrosas**, **Tokyo Mew Mew**, **Ultra Cute**.

En lo que concierne a Glénat, sus novedades para este Salón son las siguientes (pocas, aunque fueron muchas las de los últimos meses):

SAINT SEIYA EPISODIO G
Se trata de una secuela de la popular **Caballeros del Zodíaco**, si bien no es obra del autor original (*Masami Kurumada*), sino de *Megumu Okada* (que, por supuesto, ha contado con la colaboración de *Kurumada*). En Japón han aparecido hasta el momento cuatro volúmenes. Aquí se publicará en tomos de 176 páginas (varias de ellas en color), a un precio de 8,50 €.

LA SONRISA DEL VAMPIRO 2: PARAÍSO
Será un tomo de 282 páginas, que continuará la primera entrega de esta obra de *Suehiro Maruo*. Costará 15 €.

SKY HIGH Serie de dos tomos; 240 páginas. 8,50 €. Se trata de historias cortas de terror, en que se basa el filme japonés de imagen real del mismo título, que pronto aparecerá en nuestras tiendas. De *Tsutomu Takahashi* (autor de **Hyde**).

GLÉNAT MERCHANDISING
En realidad no es un el título de una obra, sino de una nueva línea de publicaciones con forma de tomo de 10,5 cm x 15 cm que incluirán cada una dieciséis ilustraciones a todo color sobre una determinada obra o de un determinado ilustrador. Este sello se inicia

con la publicación de ilustraciones de *Yuu Watase* (**Fushigi Yûgi**, **Ayashi No Ceres**, **Alice 19th**, todos publicados por Glénat) y, más tarde, con otros dos de **Inuyasha**, de *Rumiko Takahashi*. Serán 5 € por entrega.

INUYASHA

Libro de ilustraciones. 152 páginas a todo color, por 20 €.

Por lo demás, de cara al Salón saldrá una buena ristra de nuevos números de varias de sus series en curso: el 24 de **Inuyasha**; el 14 (de 37) de **Capitán Tsubasa**; el 7 de **Astroboy**; el 7 de **Yami no matsuei**. **Hijos de la oscuridad**; el 7 de **Say Hello To Blackjack**; el 2 de **Ryûgetsushô: Relatos misteriosos del fin del shogunato**; el 14 de **La espada del inmortal**; el 8 (de 19) de **Yu Yu Hakusho**; el 5 (de 7) de **Alice 19th**; el 4 de **Gravitation**; el 7 de **Samurai Deeper Kyo**; el 2 (de 3) de **La princesa caballero**; el 4 (de 10) de **Maison Ikkoku**; el 12 (de 14) de **Ayashi No Ceres**; el 12 (de 14) de **Bronze**; y el 11 de **Gantz**.

La siguiente editorial de la que nos ocuparemos es Ivrea, que también llega cargadita de novedades.

REAL

Real es la obra más personal y experimental de *Takehiko Inoue*, creador de **Vagabond** y **Slam Dunk**. Ganadora del premio artístico Media Arts Festival del año 2001, también cuenta una historia basada en el baloncesto, pero desde un punto de vista completamente diferente. La trama se centra en tres personajes, cada uno ligado profundamente al deporte y cada uno inmerso en un mundo completamente diferente pero que se conecta de alguna forma con el de los otros dos. Por un lado, *Tomomi Nomiya*, un macarra que ha perdido la oportunidad de jugar al baloncesto tras ser expulsado de su instituto. Por otro, *Kiyoharu Togawa*, un atleta que queda confinado en una silla de ruedas al padecer una rara enfermedad en los huesos. Y, finalmente, *Hisanobu Takahashi*, arrogante estudiante que ahora tiene el puesto de capitán del equipo del instituto después de que *Tomomi* fuera expulsado. **Real** está muy lejos de ser el manga deportivo que uno esperaría del autor de **Slam Dunk**, pues se centra más en los sentimientos y pensamientos internos de estas tres personas. Será editado en tomos de más de 200 páginas y contará con las mismas páginas en color que el original. El precio será de 8,50 € por tomo. Su mayor problema radica en el hecho de tener una publicación tan lenta en Japón, lo que llevará a que sólo salga un tomo por salón.

INOUE TAKEHIKO ILLUSTRATIONS

Se trata del primer libro de ilustraciones de *Takehiko Inoue*, autor de las obras mencionadas arriba. Consta de diseños de **Slam Dunk**, tiene 116 páginas en color, sobrecubierta y medidas 21 cm x 28,3 cm. Se publicó originalmente en el año 1997. La edición de Ivrea será totalmente idéntica a la japonesa y costará 22 €.

CANDIDATE FOR GODDESS

Candidate for Goddess ("Megami Kouhosei") cuenta que, hace mil años, cuatro sistemas planetarios fueron destruidos por una misteriosa fuerza alienígena. Desde entonces, los humanos se vieron forzados a mudarse a colonias espaciales y a desarrollar armas humanoides, conocidas como "las diosas" –dotadas de apariencia femenina– para protegerse. Llegará entonces el turno de cinco jóvenes candidatos a pilotos de estos mechas, en cuyos hombros recaerá el futuro de toda la humanidad. Esta obra es una creación de *Yukiru Sugisaki*, es decir, la autora del aclamado **DNAngel**, y su versión animada ya fue emitida en España en la televisión de pago. El precio será de cada número será de 8 €.

VIDAS ETÍLICAS

Titulada en japonés "Yopparai Kenkyujo", esta atípica obra (basta con echarle un vistazo a la portada) es cosa de Shondensha, la misma editorial que publicó **Paradise Kiss**, la cual, con este cómic, demuestra una vez mas su vocación por publicar interesantes shojos adultos. **Vidas Etílicas** está constituida por historias cortas cuya temática gira en torno a una autora de mangas, que también es... la directora del Instituto de Investigaciones de Borrachos... Los también atípicos dibujos se enmarcan dentro del estilo de "simpleza compleja" de series como **Shin-chan**. Sin duda se trata de una obra de un estilo casi inédito en España que seguramente dará que hablar en el futuro. **Vidas Etílicas** es un tomo autoconclusivo de *Tomoko Ninomiya*, contará con 290 páginas y su precio será de 8,50 € (y la leyenda cuenta que su adaptación casi ha llevado al suicidio al equipo de Ivrea).

LAS PERVERSIONES LA DOCTORA LIAM

Llega a tierras españolas este extrañísimo manga de *Motoki Takeuchi*; la supuesta doctora protagonista de esta obra en realidad carece de todo título médico, pero eso no evitará que dedique sus días a "tratar" a cuantas personas se le crucen por delante con los métodos más "alternativos" que se hayan visto. Su mentor en esta cruzada será *Shisho*, una esfera bigotuda parlante que brota de la propia nuca de *Liam* y sostiene que el acoso sexual es vital para el funcionamiento de las sociedades modernas. Así, esta pareja de terapeutas, junto a sus compañeros *Naoto*, *Okazaki* y *Momiji*, protagonizan este manga cargadísimo de humor... La serie cuenta con un total de 4 tomos y el precio será de 8 €.

PEACEMAKER KUROGANE

Enmarcada en el contexto de la Restauración Meiji, **Peacemaker Kurogane** narra una historia sobre la famosa brigada *Shinsengumi*. El Japón feudal de poco antes de la Restauración se dividía en el bando de los patriotas (que estaban a gusto con el shogunato de *Tokugawa*) y el de los revolucionarios. Dentro de los primeros existió un grupo de samuráis que intentaban mantener el orden dentro de la ciudad de Kyoto, ellos eran *Shinsengumi*, los lobos de Mibu. Este manga se centra especialmente en *Tetsunosuke*, una chaval desesperado por cobrar venganza por la muerte de su padre, y por encontrar su lugar en el mundo después de tan desgraciado suceso. Se trata de un título creado por *Nanae Chrono* muchos de cuyos personajes se basan en los mismos en que se basaron personajes de **Rurouni Kenshin**. El precio será de 8 €.

DESERT CORAL

Naoto Saki es un chico que siempre ha contado con una gran imaginación, hasta el punto de que sueña con un mundo fantástico cada vez que duerme: mundos desérticos poblados por criaturas fabulosas. Llega a involucrarse tanto en estas ilusiones que espera impaciente el momento de dormir para ser feliz en ese lugar. Pero un día *Naoto* quedará realmente atrapado en ese mundo llamado Orgos, y para colmo, en medio de una batalla entre dos clases de criaturas. La delgada línea entre la realidad y lo onírico nunca será tan fina, y aunque *Naoto* sólo quiera volver a casa, habrá gente que tenga otros planes para él... Es un manga de *Wataru Murayama* y el precio por entrega será de 8 €.

SLAYERS: KNIGHT OF AQUALORD, Nº 2.

La más reciente entrega de esta conocida saga vio paralizada por un tiempo su salida debido a problemas entre el autor y la editorial japonesa. Afortunadamente esto ha quedo atrás e Ivrea reemprenderá su publicación con este segundo volumen. El eterno *Hajime Kanzaka* se unió nuevamente con *Tommy Ohtuska* y su Studio Zombie (también responsables de **Slayers Special** y **Slayers Premium**) para producir esta historieta. *Kanzaka* decidió crear aquí una historia totalmente original, en vez de basarse en alguna de sus novelas previas. Por su parte, *Rei Araizumi* ha vuelto a encargarse de los diseños de los nuevos personajes. La historia se centra en el conflicto originado tras la ruptura de la Barrera Mágica que aislaba el mundo de *Lina* del resto del planeta. Así, *Lina* termina naufragando junto a *Gourry* en un continente extraño, que resulta ser la costa opuesta de la barrera. De esta forma, *Kanzaka* estaría haciendo una especie de continuación del manga de **Leyenda Demoníaca**. El precio de este tomo es de 7,50 €.

También publicarán **Taca Tac**, un álbum estilo europeo. Pero aún quedan títulos en el tintero, quizá para el salón, o quizá para después. Son por ejemplo **Ha Ou Ai Ren**, nuevamente una obra de ocho tomos (en este caso, concluida) de *Mayu* Shinjo; **Alien 9 Emulators**, un tomo único de *Hitoshi Tomizawa*; **Boukyaku no Senritsu**, que constaría de tres tomos y está firmada por *Shinji Katakura*; **Neutral**, de *Yukiru Sugisaki*. Pero todo esto será para dentro de un tiempo.

Seguimos con el aluvión de títulos; ahora mencionaremos a la editorial MangaLine Ediciones. Y es que, tal y como en el número anterior os anunciamos en primicia exclusiva, tras bastantes rumores y mucha incertidumbre por fin se anunció la nueva Línea Económica de esta editorial. Dentro de este sello se publicarán series en formato tomo (esto es, unas 200 páginas por entrega), en papel de calidad, al irrisorio precio de 3,75 €. Con esta nueva línea, MangaLine apuesta con fuerza por aumentar la presencia de manga en nuestro país (pues se distribuirá por librerías especializadas, librerías generales, kioscos y algunos grandes almacenes) y hacerlo más asequible, pues busca acabar con los males padecidos por muchos aficio-

nados que, a causa del alto precio del manga en España, las pasan canutas para hacer todas las colecciones que quisieran. Los títulos con los que (aprovechando el Salón) se presentará en sociedad la Línea Económica de MangaLine son:

COCO Y LA LEYENDA DEL HALCÓN

De *Hideyuki Yonehara*. Una excelente serie llena de humor, leyenda, fantasía, piratas y una gran variedad de personajes únicos. En una época donde los piratas dominaban los mares y abundaban los tesoros, *Coco*, un niño huérfano de ocho años, sueña al igual que sus amigos con ser pirata, un gran pirata como el temido *Barts* el loco, cuya fama se extiende más allá de lo imaginable y capitán del *Sweet Madonna*, conocido entre la gente con el sobrenombre de *Stone Head*. *Barts* se encuentra tras la pista de los tesoros que esconde la leyenda de Halcón, una antigua civilización de la que se rumorea poseía grandes riquezas. La clave para desvelar algo más sobre la civilización Halcón parece estar en unos pendientes, en la actualidad en las manos del mejor amigo de *Coco*. Titulada en Japón como "Full Ahead! Coco", esta obra consta de 29 tomos de unas 200 páginas y cuenta con una adaptación animada.

A·I REVOLUTION

De *You Asami*. En el año 2020 la demanda de robots se ha disparado totalmente. La MG Company, empresa líder en robótica, ha creado un nuevo modelo de robot, el *Vermillion*. Su apariencia, sus gestos e incluso sus sentimientos pueden equipararse a los de los humanos. *Sui*, hija del director de la compañía, será la encargada de enseñarle a *Vermillion* el comportamiento humano y de comprobar hasta donde llegan sus funciones. Lo que no podía esperar es que éste puede llegar a ser más humano que muchos de la especie. Pero *Vermillion* posee algo más, la habilidad de conectarse a través de cualquier red informática, lo que hará que la MG Company atraiga la mirada de sus rivales y sea victima de espionajes industriales... Estamos ante un shojo innovador, que alterna acción, humor y toques de romanticismo, con unos personajes muy bien definidos que enganchan desde la primera página. NOTA: este título no se distribuirá en librerías especializadas, sólo en kioscos, grandes almacenes y librerías generalistas.

LOS INVENTOS DE PEACE ELECTRONICS

De *You Asami*. Un genio científico ha abierto una tienda, la "Peace Electronics", número uno del mundo en cuanto a variedad de productos electrónicos. La habilidad técnica de sus dueños, *Kantarô* y su hijo *Ken*, les permite montar en un momento cualquier cosa que le pida un cliente, aunque no exista. **Omakase! Peace Denki-ten** es una comedia que arrasó entre los jóvenes japoneses gracias a sus increíbles y divertidos gags, además de tener unos personajes de lo más reales y cotidianos. Una serie fuera de lo común y con una gran calidad que no os debéis perder. Consta de 24 tomos.

Y también anuncian para prontito **Shin Vampire Princess Miyu**, la continuación del conocido título.

¡Siguiente editorial! Por ejemplo, Otakuland. Lo siguiente es la lista de series que tienen en preparación y que irán apareciendo durante los próximos meses (por el momento no sabemos nada concreto):

PIMENTÓN MULTICOLOR

("Niji-iro togarashi")

Obra de *Mitsuru Adachi*, de quien esta editorial ya ha publicado íntegras **Short Program** y **Bateadores**. Constará de seis tomos, a 11 €.

SANTUARIO

Centrada en el mundo de los yakuzas y que ya pudimos leer de la mano de la editorial Planeta hace ahora una década. Serán seis tomos dobles, a 12 €. De *Ryoichi Ikegami* y *Sho Fumimura*. **Santuario** nos transporta a la ciudad de Tokio, en donde dos amigos deciden cambiar el Japón actual, aunque cada uno escoja una senda bien distinta. Mientras uno lo intentará por la vía política, el otro se sumergirá en los bajos fondos, entrando a formar parte de los yakuza, y desde allí apoyará a su compañero en lo que haga falta. Un manga muy interesante y sin duda fascinante, en seis tomos dobles de 450 páginas, al precio de 12 €.

JOSHIKOSEI - Chicas de instituto

Cinco tomos. Es obra de *Towa Oshima*. Este título nos presenta en sus páginas la vida cotidiana de dos estudiantes de instituto comunes... o no tanto. ¿Alguna vez te interesó conocer cómo es la vida cotidiana de las estudiantes de instituto japonesas? Divertido y simpático, este manga se publicará en cinco tomos de 200 páginas, al precio de 6,60 € cada uno.

WHAT'S MICHAEL?

De *Makoto Kobayashi*. Como ya dijimos hace ya algún tiempo, pues en su día fue una de nuestras muchas primicias, Otakuland ha reubicado el lanzamiento de este manga (en el que se basaba el anime **Aquí está Michael** que pudo verse hace años en nuestras pantallas) para más adelante.

DDT

Obra de un solo tomo que se añade a la lista de obras de *Suehiro Maruo* publicadas por la editorial.

MADA TABIDATTE MO INAI NO NI

Nuevamente, obra de un solo tomo, de *Shigeyuki Fukumitsu*.

OLD BOY

De *Tsuchiya Garon* y *Minegishi Nobuaki*.

JUNGLE TAITEI

Manga de *Osamu Tezuka* que inspiró las tres archiconocidas series de televisión del mismo nombre (la primera de las cuales fue conocida en España como **Kimba el león blanco**, mientras que la segunda la emitió Tele5 como **El emperador de la jungla**), que, a su vez, "inspiraron" a Disney para crear a su leoncillo *Simba*.

Recordamos ahora dos lanzamientos de manga (no de anime) de Selecta Visión para el Salón. Se trata de:

COWBOY BEBOP, nº 2.

De *Yutaka Nanten*; 180 páginas (con sobrecubierta). 8,50 €. Si en el Siglo XXI existe un cazarrecompensas espacial con estilo, ése es *Spike Spiegel*. Él y su fiel compañero *Jet Black* viajan a bordo de la Bebop, una espectacular nave espacial, echando el lazo a todo tipo de criminales. Los dos forman una de las parejas de "space cowboys" más eficaces de la galaxia. A pesar de que prefieren trabajar solos, nuevos personajes se unirán a su tripulación, como la atractiva *Faye Valentine* (cuya belleza sólo rivaliza con su habilidad para perder todo el dinero en partidas de póker) o *Ed*, una pequeña pirata informática tan alocada como brillante.

GASARAKI, nº 2.

De *Meimu*; 176 páginas (con sobrecubierta). 8,50 €. En el año 2014, los Estados Unidos lideran a las fuerzas aliadas contra una pequeña república de Oriente Medio que parece poseer armas de destrucción masiva. Entre las filas de las fuerzas aliadas se encuentran los ATs, robots gigantescos desarrollados en Japón por la poderosa Industria de la familia *Gowa*. De pronto, una potente explosión pone en alerta a las Naciones Unidas. En el momento de la explosión, *Yushiro*, el cuarto hijo de los *Gowa*, llevaba a cabo un ritual ancestral para invocar a *Gasaraki*, un arma definitiva que proviene del interior de la mente y que dejaría en evidencia a todas las armas de destrucción creadas por el hombre...

Lo último son las próximas novedades de la editorial Ponent Mon, quien, con los títulos publicados hasta el momento, ha demostrado especializarse en peculiares obras que destacan sobre todo por su originalidad. Algunos de sus próximos títulos son:

NASU

De *Kuroda Iou*; es un tomo único que sirvió como base para la película de animación **El verano de Andalucía**.

MARIE NO KANADERU ONGAKU

Nuevamente un tomo único, de *Usumaru Furuya*.

VENGA, SACA LAS JOYAS

Serie de dos tomos, de *Yoshihiro Tatsumi*. Del mismo modo, y continuando con su interés en las obras del aclamado *Jiro Taniguchi*, la editorial Ponent Pon estudia la publicación de los siguientes títulos:

EL OLMO DE CÁUCASO Y OTRAS HISTORIAS

Serie de un solo tomo. De *Jiro Taniguchi* y *Ryuichiro Utsumi*. *Taniguchi* se encarga aquí de adaptar ocho relatos cortos de *Ryuichiro Utsumi* en los que las relaciones humanas son expuestas con toda su crudeza y toda su ternura. Niños y adultos sortean las vicisitudes de la existencia, solos frente a sí mismos y a sus esperanzas. *Taniguchi* y *Utsumi* evocan con sutileza aquellos momentos de distanciamiento y reflexión que deciden una vida. Con la misma agudeza y emoción de siempre, el autor de **Barrio Lejano** y **El Caminante** nos invita a una búsqueda llena de inteligencia, en pos de la paz interior. 224 páginas, 15 €.

BOCHAN NO JIDAI

Constituida en este caso por un total de diez tomos.

TENER A UN PERRO

Nuevamente un único tomo.

TOKIO ES MI JARDÍN

Tomo producido por *Frederic Boilet*, *Peeters* y *Jiro Taniguchi*.

GUERREROS, MAGOS Y ELFOS SE UNEN EN UNA GRAN AVENTURA
MÁS ALLÁ DE LA FANTASÍA HEROICA

LOUIE
el GUERRERO DE LAS RUNAS

A LA VENTA EL **27** DE OCTUBRE DE 2004 EN DVD VIDEO™

LOUIE, EL GUERRERO DE LAS RUNAS es la aventura más emocionante y divertida de la saga de fantasía heroica más popular del manga: RECORD OF LODOSS WAR. Según una antigua profecía, en cada generación nace un elegido destinado a convertirse en el defensor del mundo contra las fuerzas del mal.

Lamentablemente, para esta generación la responsabilidad recae en Louie, un aspirante a mago holgazán, mujeriego y aficionado a la bebida que está muy lejos de ser el héroe del que hablan las leyendas...





Vol.1
Contiene
5 episodios





IDIOMAS: Japonés, Español — SUBT. Español — 16/9 — Español 5.1

CONTENIDOS
- EPISODIOS 1 a 5
- MASTER DIGITAL
- ESPAÑOL DOLBY DIGITAL 5.1
- JAPONÉS DOLBY DIGITAL 2.0
- SUBTÍTULOS EN ESPAÑOL
- FORMATO DE PANTALLA 4/3

EXTRAS
- MENU INTERACTIVO
- ACCESO DIRECTO A ESCENAS
- FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA
- DATOS DE PRODUCCIÓN
- GALERÍA DE IMÁGENES



Calle Diputación nº37, Local 7B, 08015 - Barcelona. Telf: 93 325 10 22
www.selecta-vision.com





NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del manga y anime.

Hecho el análisis de novedades de tipo impreso, vamos a ir comentando qué noticias tenemos este mes por nuestras tierras con relación a la versión animada del manga: el anime.

En el terreno televisivo, sólo algunas novedades (tened en cuenta, por cierto, la escasísima antelación con que las televisiones de este país comunican su programación –y algunas ni siquiera cumplen con el mínimo, establecido en once días de antelación–). Quizá la más interesante (por ser poco habitual) es la que nos remite *Vicente Ramírez* y que puede interesar a bastantes de nuestros lectores sureños: desde el pasado mes de septiembre se emite a través del canal 61 del cableoperador ONO (en su versión para Andalucía) y a través del canal Telesanlúcar un programa de televisión que dedica gran parte de su contenido al manga y al anime. En "Tendencia Joven" –pues así es como se llama el programa–, se comenta semanalmente, entre otras cosas, la actualidad del mundo del manganime. Para más información podéis visitar el siguiente enlace: www.tendenciajoven.tk
Además, el programa está presentado y editado por nuestro todo-terreno compañero de redacción *Vicente Ramírez*, quien, últimamente, se encuentra inmerso en distintos trabajos relacionados con el mundillo del manganime, como un libro sobre **Dragon Ball** (para Dolmen Editorial), como la interpretación de las versiones españolas de los temas musicales de **Berserk** (para Jonu Media), etc.

Por lo demás, tenemos **Digimon Frontier** reemitiéndose en la sobremesa de Televisión Española desde principios de octubre (noticia que ya anunciamos con cierta antelación en nuestro foro de Internet y que, por cierto, tenía lugar poco después de que algún jerifalte de TVE (concretamente, *José Luis Roncal*, responsable de programas de la cadena) sentenciara algo que hemos escuchado cientos de veces: que TVE rechazará la emisión de producciones japonesas, y se centrará en la de producciones españolas y europeas en general (ndM: algo totalmente lógico, siendo TVE un servicio público y siendo la española una de las más fructíferas industrias de animación europeas; pero no creo que el "centrar el interés" en producciones europeas tenga por qué convertirse en una excusa para discriminar a las producciones japonesas en su conjunto –del mismo modo que la emisión de "Cine de Barrio" o de "Versión española" no tiene por qué suponer la no emisión de películas extranjeras–, y más con los ridículos argumentos a los que nos tienen acostumbrados; en cualquier caso, en mi opinión, TVE claro que seguirá emitiendo anime, pero con cuentagotas, como siempre ha venido haciendo, con lo cual el membrillo ése se podría haber ahorrado esas declaraciones, que tantas veces hemos oído... ^_^).

Por otro lado, Tele5 finalmente ha encontrado un sustituto para el desaparecido Max Clan. Cuando leáis esto ya habrá empezado a emitir el bloque Birlokus Klub en las mañanas de los fines de semana. Las series que contendrá, por el momento, son **One Piece**, **UFO Baby**, **El príncipe Mackaroo**, **Hamtaro**, **Winx Club**, **Los padrinos mágicos** y **Las tortugas Ninja** (la serie nueva). Todo ello a partir de las 7:45 de la mañana.

Por su parte, Fox Kids, que estrenó el anime **Sonic X** el pasado día 2 de octubre (por cierto, el día 4 también se estrenó **Transformers Energon** y **Duel Masters** en Cartoon Network, a cuya programación también ha vuelto la serie **Shaman King**, que se emitirá los fines de semana) nos brindará otro estreno el próximo mes de noviembre. Se trata de **Megaman NT Warrior** (versión americanizada del anime titulado **Rockman.EXE**). Esta serie recupera al popular protagonista de la saga de videojuegos *Megaman* (conocida en Japón como *Rockman*). En concreto, esta entrega se basa en el juego de Game Boy Advance "Battle Network Rockman.EXE" y nos acerca a un mundo donde los ordenadores y la tecnología están enormemente implantados y donde todo el mundo lleva consigo un ordenador portátil, llamado PET, equipado con un Navi: un programa "guerrero" que se encargará de combatir los virus. El protagonista es *Hikari Netto*, un chaval de once años que contará con su Navi (al que bautizará como *Rockman*) para combatir toda clase de crímenes cibernéticos. Esta serie es una reciente producción (se estrenó en Japón en 2002) de la casa Xebec. Se estrenará en Fox Kids el martes 2 de noviembre a las 13:25 horas y se emitirá a esa misma hora de lunes a viernes (con reposición al día siguiente, a las 18:40). Recordemos que los derechos de distribución para TVs en abierto de esta serie son de la empresa Elastic Rights, mientras que los de TV de pago son de Fox Kids Entertainment (esperemos que ello no suponga dos doblajes diferentes para la misma serie...).

Otro canal temático, el Buzz, ha sido noticia a principios de octubre por iniciar su nueva etapa como canal independiente (se separó, pues, del Canal Club Súper 3, que cesará sus emisiones el próximo día 1 de noviembre), declarando en su presentación (a la que por supuesto asistimos) que apostará fuerte por el anime (por cierto, en la misma estaba el famoso *D'Ocon*, pero bueno, ésa es otra historia...). Así, Buzz emite en la actualidad un total de 18 horas diarias, y buena parte de las mismas están dedicadas a la animación japonesa. Por tanto, a las novedades que ya anunciamos para octubre y noviembre (reestreno de **Trigun**, nuevos episodios de **Inuyasha**, y estreno de **Wolf's Rain**) se añaden otras dos series del estudio Gonzo que pronto entrarán a formar parte de la programación de la cadena. Hablamos de **Hellsing** y **Zaion**. La primera es una serie de 13 episodios, producidos en 2001, sobre el mundo de los vampiros y clasificable dentro del género de terror (se basa en un manga de *Kouta Hirano*). La segunda, **Zaion** (también conocida con el subtítulo **I wish you were here**) es una emotiva serie de ciencia ficción que nos transporta a un futuro en el que la tierra ha sufrido el impacto de un meteorito, que transportaba consigo un virus que diezmará a la población humana. Esta miniserie consta de tan sólo cuatro episodios. Ambas series, previsiblemente, se estrenarán durante el mes de diciembre. Por cierto, que Buzz recuperará también la mítica serie **Star Trek: la nueva generación**, en fecha aún por determinar.

En cuanto a la desaparición del canal Club Súper 3, ésta está fijada en el próximo día 1 de noviembre, fecha en que su lugar lo ocupará el canal Súper Eñe, fruto del acuerdo al que llegaron las productoras D'Ocon Films y MediaPark. D'Ocon es responsable de un amplio catálogo de series de animación "made in Spain" (y también por distribuir en nuestro país varias producciones extranjeras, como la japonesa **Monster Rancher**), algunas tan conocidas como **Los Fruittis** o **Delfy** (que tenían su gracia, pese a que su calidad técnica fuera muy cuestionable). Pues bien, este nuevo canal suponemos que estará integrado por series del catálogo de la casa D'Ocon, si bien todavía no se nos ha facilitado la programación definitiva. Por supuesto, también contará con los "presentadores virtuales" que hace tiempo podíamos ver en TVE (hablamos de Súper Eñe, Gura, María, Max y demás tropa). En cualquier caso, esperemos que el canal se anime a emitir otras producciones que no sean del catálogo de D'Ocon, que tampoco da para tantas horas de emisión... ^^

Tanto Buzz como Súper Eñe deberían estar disponibles en la mayoría de operadores de TV por cable de España, si bien parece que el día 1 de octubre el canal Buzz dejó de verse en varios de ellos... Suponemos que serán problemas técnicos derivados de la independización de este canal y que pronto se subsanarán.

Y cerramos nuestro repaso a las televisiones con una mala noticia; si bien en meses pasados anunciábamos la emisión de **Astroboy 2003** en Disney Channel, este mes tenemos que informaros de que tal emisión ha sido cancelada. Después de incluir la serie en la parrilla del mes de septiembre y de tener la serie a punto para su emisión, la cadena perteneciente a The Walt Disney Company nos ha comunicado su decisión de no emitirla. Aparentemente, el motivo lo han querido dejar algo difuso (puede tratarse de cuestiones legales, de que la serie no les termine de convencer, etc), pero está claro que no se trata de problemas técnicos temporales, pues nos han garantizado que tampoco la emitirán más adelante. Es una lástima, porque en tal caso seguiremos siendo uno de los pocos países donde el pequeño *Astro* no ha hecho ninguna aparición en TV... Esperemos que al final la emita alguna otra cadena, pues, por lo menos, queda claro que la serie está "disponible".

El campo de la edición en DVD y de las noticias referentes a las distintas distribuidoras sí nos depara varios asuntos de los que hablaros. Para empezar, os hablaremos de la publicación de la película de imagen real **Sky High**, con la que la joven casa Shonen Films (www.shonenfilms.com) se dará a conocer entre los seguidores del cine oriental, así como entre los aficionados al buen cine en general. Shonen Films promete traer los mejores y más llamativos títulos de la cinematografía oriental actual, con especial énfasis en Japón, Corea del Sur y Hong Kong.
Sky High saldrá el día 20 octubre. Se trata de una película de *Ryuhei Kitamura* y representa un claro ejemplo del mejor cine fantástico asiático. La popular "ídolo" *Yumiko Shaku* protagoniza esta película de acción real basada en un manga original de *Tsutomu Takahashi*. Con este título se nos da a conocer el estilo dinámico y atractivo de *Kitamura*, en forma de una película cargada con grandes dosis de acción. El día de su boda, el inmaculado vestido blanco de *Mina* se tiñe de la roja sangre que emana a borbotones de su pecho mientras avanza vacilante hacia el altar, a las puertas de su muerte. Su alma viaja a la Puerta del Rencor, donde comprende que su destino ha sido truncado a manos de unos asesinos. *Izuko*, la guardiana de la Puerta, le da a elegir entre tres destinos: aceptar la muerte, ir al paraíso y esperar a la reencarnación; seguir siendo un alma y vagar eternamente por el mundo de los vivos; o maldecir a una persona y matarla. A la dificultad de semejante decisión, se suma el sufrimiento de su novio *Kohei* -con quien Mina no puede comunicarse una vez en el más allá-, un encuentro con el responsable de su muerte -el ingeniero genético de fama internacional *Tatsuya Kudo*-, y la amenaza de más muertes... El DVD incluye audio japonés (2.0) y español (5.1) y subtítulos. Entre los extras, destacan el "cómo se hizo", los promocionales para cine y para televisión, las fichas técnicas y la información sobre los actores, el director, el autor del manga original y el intérprete de la canción de cierre del filme, así como ciertas explicaciones sobre la cultura japonesa.
Shonen Films se presentará en sociedad durante el Salón del Manga de Barcelona, momento en el que también anunciará sus proyectos futuros (el siguiente título que tienen en cartera es **GO**).

Metidos ya de lleno en cuanto al anime en DVD, Selecta Visión nos ofrece la posibilidad de comprarnos los siguientes títulos a partir del Salón:
AKIRA: Edición Especial Coleccionista (nueva edición) – Dos discos
Estamos en el año 2019, y nos situamos en Neo-Tokyo, ciudad construida sobre la antigua capital japonesa tras la III Guerra Mundial. Japón está al borde del colapso por sus continuas crisis políticas. En secreto, un equipo de científicos reactiva un experimento en busca de sujetos capaces de controlar el arma definitiva: la fuerza denominada "energía absoluta". Esta nueva edición incluye los doblajes españoles (el nuevo en DTS y en 5.1; el antiguo en 2.0) y el japonés, subtítulos en español y en portugués; fichas técnicas y artísticas; filmografía del director; "cómo se hizo Akira"; galería de imágenes; quiz Akira; y tráileres promocionales.
Desgraciadamente, la entrevista a *Katsuhiro Otomo* que prometían en un principio no irá incluida, puesto que Manga Entertainment (la licenciataria del filme a quien Selecta ha comprado los derechos) no consiguió llegar a un acuerdo con la cadena de TV a quien pertenece dicha entrevista.
Kenshin, el guerrero samurái (vol. 5)
Episodios 21 a 25. Tras encontrarse con un viejo compañero de los Sekihotai, *Sanosuke* se ve en el dilema de tener que elegir entre los ideales del pasado y sus nuevos amigos. Cuando *Sanosuke* decida atentar contra la vida del funcionario del gobierno culpable de la muerte de los Sekihotai, *Kenshin* se interpondrá en su camino, dando comienzo un impredecible combate a medianoche entre los dos amigos. 18 €.
Inuyasha (vol. 5)
Episodios 19 a 22. *Sesshomanu* ha regresado para enfrentarse una vez más contra *Inuyasha* y esta vez lo hace empuñando la invencible "Colmillo de Hierro". Después de una dura lucha, *Inuyasha* utiliza los fragmentos de la esfera para obligar a *Kagome* a que regrese de su tiempo. Mientras, el malvado *Naraku* aprovechará que *Inuyasha* no se ha recuperado de las heridas sufridas en el combate contra su hermanastro para enviar al mortífero lobo *Ryoyakan* tras él. 18 €.
Noir (vol. 1)
Desde la noche de los tiempos, Noir evoca el proceder del destino, las doncellas de manos negras que reinan sobre la muerte y protegen la paz de los inocentes. Bajo el apodo de Noir, la atractiva *Mireille Bouquet* es una de las asesinas profesionales más respetadas del mundo. Tras recibir en su base de operaciones de París un misterioso e-mail procedente de Japón decide viajar al país del sol naciente para investigar. La remitente es *Kirika Yumura*, una muchacha que a pesar de su aspecto inocente esconde un terrible secreto que une su destino al de *Mireille*. Tras comprobar su sangre fría y su excepcional manejo de las armas, *Mireille* decide adoptar a *Kirika* como compañera, iniciando así una espiral de acontecimientos de final imprevisible. 18 €.
Rahxephon (vol. 3)
Tras ser capturado por un *Dolem*, *Ayato* es devuelto a la apacible normalidad de su antigua vida en Tokyo. Ha llegado el momento de decidir entre la paz de la prisión de sus propios sueños y una dolorosa realidad que quizá le permita descubrir la verdad sobre sí mismo. Por otra parte, *Quon* se desvanece en su cama de hospital. ¿Podría ser éste el preludio de su verdadero despertar? Episodios 11 a 15. 18 €.
Louie, el guerrero de las runas (vol. 1)
Louie, el guerrero de las runas es la aventura más emocionante y divertida de la saga de fantasía heroica más popular del manga: **Record of Lodoss War**. Según una antigua profecía, en cada generación nace un elegido destinado a convertirse en el defensor del mundo contra las fuerzas del mal. Lamentablemente, para esta generación la responsabilidad recae en *Louie*, un aspirante a mago holgazán, mujeriego y aficionado a la bebida que está muy lejos de ser el héroe del que hablan las leyendas. ¿Cómo es posible que los dioses hayan tenido tan mala puntería? Las encargadas de averiguarlo serán tres aventureras –la sacerdotisa *Melissa*, la guerrera *Genie* y la ladrona *Mirelle*– escogidas para llevarlo por el buen camino. Una misión casi imposible. Episodios 1 a 5. 18 €.
La lista de próximas novedades de Selecta se completa con **Ghost in the Shell: edición para coleccionistas**. Se prevé su puesta a la venta para el 24 de noviembre. En la informatizada sociedad del año 2019, la tecnología y la inteligencia artificial gobiernan el mundo. Así, multitud de seres humanos llevan incorporado en su cerebro un procesador que los convierte en auténticos ordenadores despersonalizados, que, como tales, corren el riesgo de ser manipulados por todo tipo de "hackers" informáticos. *Kusanagi*, una agente secreta especializada en la lucha contra el terrorismo, es responsable de la búsqueda de un peligroso pirata cibernético que responde al

nombre de "El gran titritero". La edición llevará audio español 2.0, inglés 5.1 y japonés 2.0, así como subtítulos en español y portugués. No faltan tampoco los promocionales, las galerías de imágenes, las fichas, un reportaje de media hora sobre la producción de la película, etc. En el segundo disco y para ir abriendo boca, nos encontramos los dos primeros episodios de la serie televisiva de **Ghost in the Shell**, titulada **Stand Alone Complex**, con audio español 5.1.

Lo siguiente es la lista de novedades de Jonu Media para finales de octubre:

NINJA SCROLL – la serie de TV

En la época feudal japonesa, el período Edo instauró una delicada paz que se consiguió con violencia y sangre. *Jubei Kibagami* es un ninja a sueldo que vaga por los caminos en busca de la poderosa "Piedra del Dragón", protegida por el clan *Hiruko*, condenado a vivir y morir en la oscuridad. *Jubei* tendrá que luchar contra el clan *Kimon*, inclinado a revivir el poder de *Toyotomi*, que desea conseguir por todos los medios la Piedra del Dragón. *Jubei Kibagami* es el mejor hombre tanto para proteger la Piedra de Dragón como para utilizarla. Con este DVD Jonu abre una nueva línea editorial, llamada "Radical Edition", en cuyos títulos encontraréis todo un carrusel de emociones, acción, violencia, terror, suspense y demás experiencias similares con las que el anime más puntero nos pueda obsequiar. El primer disco de **Ninja Scroll TV** incluye los episodios 1 a 4, fichas de personajes, álbum de fotos, entrevista al compositor *Kitaro* y a *Peter Peas McEvilley*, libreto informativo, póster reversible, etc. 19,95 €.

EL MISTERIOSO LOKI

Esta serie se basa en el manga **Matantei Loki Ragnarok**, de *Sakura Kinoshita* y publicado en la revista Gekkan Comic Blade. El joven detective *Loki* es la encarnación de un poderoso dios que ha sido exiliado por *Odín*, el padre de los dioses. *Loki* deberá recolectar unos espíritus diabólicos para poder recuperar sus poderes y regresar al mundo de los dioses. Una joven chica llamada *Mayura* lo ayudará en sus casos mientras numerosos dioses van apareciendo en la vida de *Loki*. La animación ha sido producida por el estudio Deen. El DVD incluye cinco episodios, ficha de personajes, álbum de fotos, diseños de personajes, libreto informativo, póster reversible y un cupón sorteo. Costará 14.95 €.

CHOBITS

Basada en el manga creado por *Clamp*, por fin llega esta conocida serie. *Hideki*, un chico del campo, llega a Tokio para ir a la universidad. Al instante queda anonadado por la gran variedad y cantidad de "Persocoms" (ordenadores personales diseñados para que se parezcan y actúen como animales o incluso personas) que encuentra. Los recursos de *Hideki* son muy limitados, pero no puede dar crédito a sus ojos cuando encuentra un Persocom entre los cubos de la basura. Sin embargo, este regalo del destino se convierte en todo un misterio ya que su Persocom, *Chi*, es capaz de funcionar sin sistema operativo. Episodios 1 a 5; animación de Madhouse, ficha de personajes, álbum de *Chi*, diseño de personajes, ficha sobre *Clamp*, ficha de doblaje, libreto y póster reversible. 19,95 €.

ULTRA MANIAC

Esta serie abre un nuevo sello en el catálogo de Jonu, el "Shojo Anime". Basada en el popular manga de la autora de **La Familia Crece**, esta serie nos presenta a *Ayu Tateishi*, quien decide un día ayudar a su compañera de clase *Nina Sakura* a encontrar su pequeño ordenador de bolsillo, y debido a este gesto de buena voluntad, *Nina*, una bruja / maga, decide demostrarle su agradecimiento por medio de la magia. Por desgracia, la magia de *Nina* no es demasiado buena, con lo que los líos y las aventuras están servidos. Cinco episodios, ficha de personajes, diseño de personajes, álbum de fotos, libreto, póster reversible. 14,95 €.

I"S – EDICIÓN PARA COLECCIONISTAS

Finalmente se publicarán en un solo DVD, en edición de coleccionista (ndM: a este paso, acabarán sacando ediciones de coleccionista hasta de los **Teletubbies**), los OVAs basados en este manga de *Masakazu Katsura* (creador de **Video Girl Ai**). El DVD vendrá acompañado por merchandising diverso.

COFRE/PACK "FUSHIGI YUUGI – 1ª temporada"

COFRE/PACK "YU YU HAKUSHO – 1ª temporada"

COFRE/PACK "YU YU HAKUSHO – 3ª temporada, 2ª parte"

FRUITS BASKET, volumen 5 (14,95 €).

En lo que respecta a la compañía Luk Internacional, se prevé el inminente lanzamiento de dos más de los largometrajes de sus series "estrella": **Doraemon** y **Shin-chan**. El primero, **Doraemon y el misterio de las nubes**, se venderá en VHS y DVD (no ha pasado por cines en nuestro país) a partir del día 20 de octubre. En el DVD, aunque seguimos echando en falta el audio original japonés, encontramos extras como el episodio especial "El nacimiento de *Doraemon*", que desvela el origen del personaje. Este episodio es la primera entrega de tres capítulos inéditos que exploran diversos aspectos nunca vistos de la vida del gato azul y que se incluirán en futuros lanzamientos en DVD. En cuanto al largometraje como tal, *Doraemon* y su pandilla visitan un mundo mágico en el cielo, donde conocen a unos extraños alienígenas que forman parte de los Estados Unidos Celestiales, una organización de mundos que viven por encima de la Tierra y que están poniendo en marcha el Proyecto Noé para salvar la naturaleza que los humanos están destruyendo. *Doraemon* y sus amigos intentarán convencerlos de que no todos los humanos son malos.

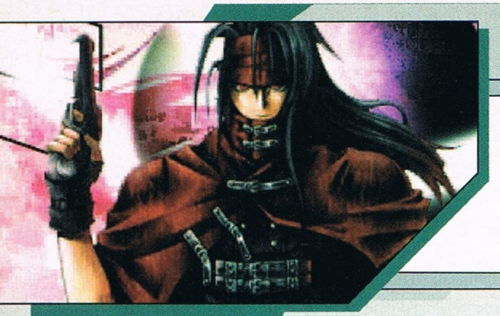
El segundo lanzamiento de Luk del que hablamos es **Shin-chan: operación rescate**, la segunda película sobre *Shinnosuke* que hemos podido ver en nuestros cines. Aparecerá el día 3 de noviembre en vídeo y DVD. Los padres de *Shin-chan*, junto al agente secreto *Musculman* (ndM: que parece compartir nombre con el otro *Musculman*, conocido en japonés como *Kinnikuman* ^^), deciden partir en busca de su hijo. A partir de entonces comienza una carrera contrarreloj para salvar el destino del mundo. La versión en DVD, de 95 minutos de duración, presenta varios contenidos adicionales como un reportaje sobre la producción de la película, donde se cuentan anécdotas y curiosidades sobre la misma, imágenes del preestreno del filme en las salas de cine, tráileres, y entrevistas al director y al productor de la película. El sonido será Dolby Digital, y no hay, como viene siendo habitual, ni rastro del audio japonés.

Y seguimos hablando de Luk Internacional, aunque en este caso no para mencionar un nuevo lanzamiento videográfico, sino para anunciar que recientemente ha incorporado a su catálogo de propiedades un anime llamado **Kochikame**. Se trata de una serie de infinidad de episodios llena de secuencias de humor disparatado protagonizados por unos originales agentes de barrio de Tokio. Dirigida sobre todo a una audiencia de 6 a 13 años, también es perfectamente dirigible a audiencias de 14 a 18 años. Se basa en el manga del mismo título (que consta ni más ni menos que de 132 tomos), cuya publicación comenzó en 1976. La versión animada hizo su aparición en la cadena de televisión Fuji TV en 1996. Asimismo, los personajes de esta serie han originado dos largometrajes y tres musicales protagonizados por ellos mismos. Esperamos ver pronto la serie en nuestras pantallas, así como los animes **Corrector Yui** y **Taro el extraterrestre** (adquiridas por Luk hace no mucho).

Más series que quizá podamos ver pronto en nuestras teles... Hablamos ahora del anime **Ninja Boy Rantaro**, cuyos derechos de explotación para España acaban de entrar en la cartera de la distribuidora Motion Pictures (que también gestiona en nuestro país los derechos de producciones japo-europeas como **Los Diminutos**, **Sherlock Holmes**, **Calimero**, **Montana**, **Historia de la Biblia**...). La serie, titulada originalmente **Nintama Rantaro**, cuenta con más de 300 episodios producidos por SogoVision para la televisión pública japonesa NHK. La serie es una parodia sobre la rigurosa disciplina de las artes marciales japonesas. Los protagonistas son alumnos de una escuela de ninjas, donde se someten a duras pruebas y a exámenes inesperados. Por si fuera poco, sus vecinas, alumnas de una escuela femenina de ninjas, les ridiculizan continuamente.

Y volvemos a hablar de cine oriental de imagen real. DeAplaneta va a editar una serie de títulos de *Kenji Mizoguchi*. Como ya se hiciera con *Ozu* ahora le toca a otro clásico. Aparecerán títulos como **Utamaru y sus cinco mujeres** (la historia de un pintor de época famoso por retratar a mujeres), **La señorita Oyu**, **Cuentos de la luna pálida** o **La calle de la vergüenza**. Serán cinco discos y podrá adquirirse a partir de mediados-finales de noviembre.

Además, DeAplaneta editará el próximo 27 de Octubre un Pack del mejor cine de terror oriental que han editado, que incluirá **Audition**, **The Eye**, **Dark Water** y **La Maldición**.



NOTICIAS

Hablamos de la Actualidad del Manga y Anime.

Terminamos la sección de noticias con nuestra sección de noticias breves, asuntos varios y eventos.

Ya hemos hablado de la edición de un pack de películas de *Mizoguchi*, pero el caso tampoco debe de estar lejos la edición de la trilogía **Dead or Alive** de *Takashi Miike* (nuestros compis los *Munuera* prometen mantenernos informados) y de **Graveyard of honor**. Lo cierto es que *Miike* es noticia estos días porque va a rodar una película para niños con *Chiaki Kuriyama*, la actriz de **Kill Bill** y **Battle Royale**. Después de **The Big Spook**, *Miike* rodará su primera película en inglés bajo el título de **Dragon's Fin Soup**.

Entre tanto, los hermanos *Pang* (**The Eye**) parece que van a rodar una nueva película, que se titulará **Scarecrow**. Será filmada en EE.UU., bajo la producción de *Sam Raimi* (**Spiderman**).

También hemos hablando antes de la recién nacida Shonen Films. Pues bien, la feliz noticia del nacimiento de una nueva distribuidora especializada en cine del Extremo Oriente choca con el anuncio de la desaparición de la sección Orient Express (dedicada al cine oriental) del festival de Sitges. La nueva directiva del festival parece quererse centrar en sólo un par de secciones y en algunos títulos orientales destacados, que se encuadrarán en la sección oficial o la gran angular, como es el caso de los filmes que mencionaremos más abajo.
Mientras en Japón la película **Howl's Moving Castle** se estrenará el próximo 20 de noviembre, en Francia ya han decidido hacerlo durante el mes de enero de 2005. A ver si podemos verla nosotros en Sitges.

Buenos resultados para la película de **Naruto** así como de la adaptación a imagen real del clásico manga **Ninja Hattori-kun**, ambas estrenadas recientemente en las pantallas de cine japonesas. La primera, de hecho, logró hacerse rápidamente con la primera posición en cuanto a recaudación.

El estudio Gonzo y el grupo musical Linkin Park se llevaron el otro día un premio en los "MTV Viewers Choice Awards" por el videoclip de **Breaking the Habit**. Además, Gonzo está que no para; ahora van a crear una filial en Francia que llevará el nombre de GO-N Productions.

Hablando de filiales, el grupo italiano Mondo TV (una de las principales distribuidoras de animación japonesa a nivel europeo, así como una de las principales productoras de animación europea –aunque con frecuencia en asociación con estudios orientales–, presente en la Bolsa italiana), llamado en otros tiempos "Doro TV Merchandising" o "ITB Italian TV Broadcasting", ha anunciado recientemente la creación de sendas subsidiarias en Francia y España. De manos de esta distribuidora nos llegaron series como **Judo Boy**, **Chicho Terremoto** o **El libro de la selva** (Antena 3), **Cyborg 009** (Vía Digital), **Galaxy Express 999** (Canal Plus) o incluso **La leyenda del Zorro** (Canal Sur y, anteriormente, Antena 3). La filial disfrutará de un notable régimen de autonomía y entre sus proyectos están la explotación en territorio español (a nivel televisivo y videográfico) del catálogo de Mondo TV y, por supuesto, la producción de nuevas series animadas en asociación con televisiones del territorio español.



Aunque a estas alturas (o a las de cuando lo leáis) servirá de poco, quizá os interese saber (o quizá conozcáis a un quiosquero que os pueda echar una mano) que el día 9 de octubre el diario La Razón incluye la película **El viaje de Chihiro** por tan sólo 4,95 € sobre el precio del periódico. El filme se incluye dentro de la colección "Los mejores títulos del cine familiar". La verdad es que nos alegra la difusión que esta película está logrando (ndM: pero ya podía ser otro el diario que la "regalara" xDD).

El ciclo dedicado a la animación japonesa que se está llevando a cabo en la sala Tesauro, en Madrid, continúa durante el mes de noviembre. Y lo hará con la proyección de un interesantísimo documental emitido años ha por Televisión Española (concretamente, en 1998 (ndM: ¿tanto hace ya?)). Se trata de **La noche temática: la noche de los manga**. Dada su duración, se proyectará dividido en dos partes; la primera podrá verse el miércoles 10 a las 21h; la segunda, el miércoles 24 a la misma hora. Si bien algunos datos puedan estar algo desfasados a estas alturas (y si bien alguno que otro es incorrecto –¿cómo que **Robot Carnival** estaba inédita en Europa?-, os lo recomendamos encarecidamente. Las proyecciones de este ciclo serán en pantalla de cine, el segundo y el cuarto miércoles de cada mes. La dirección es:
C/ del Ave María, 18 (Madrid)
Metro Antón Martín y Lavapiés
Más información en el teléfono del local (91 467 35 99) o en su email (sccs@wanadoo.es).

El Teatro Reina Victoria de Madrid presentó el día 14 de septiembre a "Los poderes Místicos de los Monjes Shaolin de China", con su espectáculo "El Camino de Shami a Shaolin", que narra la historia de un joven alumno de monje que va siguiendo el camino que le marca su maestro. Las actuaciones se prolongarán durante siete semanas y sin duda son una muestra de los fascinantes e históricos ejercicios de fuerza vital interior, que demuestran que la mente puede dominar al cuerpo.
El estudio Madhouse realizará una película de animación sobre la famosa película **Los inmortales**. El estudio trabajará con el guionista *David Abramowitz*, que ya se ocupó del guión de la serie de imagen real, y con *Kevin Eastman* y *Joe Pearson*. Como fecha de estreno se habla de finales del 2006. Madhouse también está trabajando en la realización de una serie de televisión que adapta un cómic inglés titulado **Natural Born Kittens**.

Después del pase de **Final Fantasy Advent Children** en el festival de cine de Venecia, nos llegan noticias de nuevos productos en torno a **Final Fantasy VII**. Square anuncia un nuevo juego para Playstation 2 titulado **Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus**. El protagonista será *Vinvent Valentine* y se situará cronológicamente un año después de los hechos que se narran en la película mencionada. Hace un tiempo conocíamos también la aparición de un juego en línea para móviles que funcionaría como "precuela" a **Advent Children** y que llevaría el título de **Before Crisis: Final Fantasy VII**.

Howl's Moving castle de *Hayao Miyazaki* recibió en el festival de cine de Venecia el premio Osella que se otorga a la contribución técnica. Por su parte, *Katsuhiro Otomo* después del estreno de **Steamboy** anuncia que está trabajando en **Steamgirl**, una especie de continuación; pero todavía no está muy seguro si se estrenará en cines o directamente en vídeo.

Hablando de *Katushiro Otomo*, decir que ha pasado recientemente por Francia para presentar **Steamboy**. En alguna de las entrevistas concedidas en el país galo ha nombrado al director francés *Pitof* (**Vidoq**, **Catwoman**) como posible candidato a dirigir la versión en imagen real de **Akira**.

Este mes de octubre podremos encontrar para alquilar la excelente película coreana **Memories of murder: crónicas de un asesino en serie** (título original: Salinui chueok) de *Bong Joong-ho*.



En Francia la editorial Delcourt tiene como novedades para los meses de noviembre y diciembre un nuevo título de samuráis titulado **Satsuma**, **el honor de los samuráis**, de *Hiroshi Hirata*; y la historia de una princesa rebelde en **Tsuru**, **la princesa de los mares**, de *Hideki Mori*.

Nintendo ha anunciado la creación de un departamento dedicado a la animación que se especializará sobre todo en realizar productos relacionados con sus videojuegos. Uno de sus primeros proyectos será un largometraje basado en una antología de 100 poemas japoneses titulado **Ogura Hyakunin Isshu**.

Por su parte, el director *Wong Kar Wai* (**In the mood for love**, **2046**) encargará uno de los papeles principales de su próxima película (**The lady from Shanghai**) a *Nicole Kidman*. La película tiene lugar en el Shangai de los años treinta y se ha estado barajando a *Takeshi Kitano* como el malvado de la historia.

Kore ga boku no goshujunsama ("Éste es mi maestro") será el título de la próxima serie de animación de Gainax. Más info en http://www.bs-i.co.jp/anime/goshujinsama

Otra nueva serie que tiene previsto su estreno en Japón es **Samuari Gun**, http://avexmode.jp/animation/samurai

La sexta película de **One Piece** llevará por título **Baron Omatsuri and the secret island** y se estrenará en Japón durante la primavera de 2005.

Mientras en España estamos a la espera del anunciado noveno tomo de **Evangelion**, en Japón se empieza a oír hablar sobre el décimo, que es posible ponga punto y final a la historia. Con todo, los productos derivados de la serie de Gainax no cesan, pues también han aparecido dos volúmenes de parodias autorizadas bajo el título **Anthology**, así como una nueva adaptación para el género shojo (ndM: ¡¡la virgen!!), donde los personajes serán los mismos y los acontecimientos muy similares. El título es **Iron maiden no Girlfriend**, y cuenta con dibujos de *Hayashi Fumino* y guiones de la propia Gainax.

La revista japonesa Shonen Jump ha anunciado hace unas semanas el estreno de la segunda película de **Naruto** de cara al próximo verano, después de comprobar los buenos resultados conseguidos por la primera, estrenada recientemente.

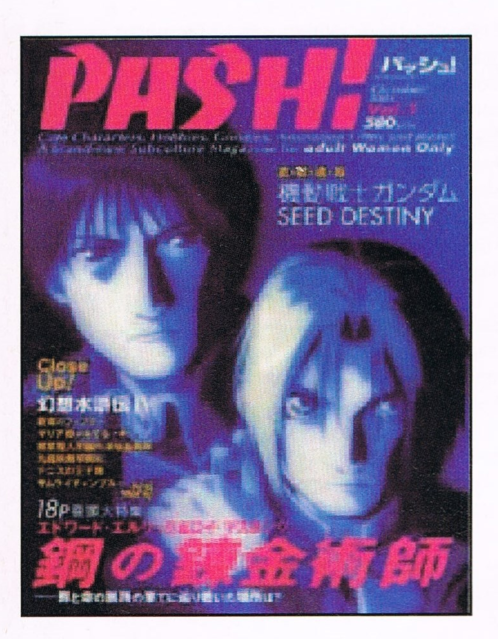
Entre el 1 de diciembre y el 13 de marzo próximos tendrá lugar en París una exposición dedicada a dos grandes ilustradores, como son el galo *Moebius* y el nipón *Hayao Miyazaki*. Las más de trescientas ilustraciones serán exhibidas por la galería Monnaie, que cobrará la entrada a 9 € (será gratuita para los menores de 6 años). Más información en: http://www.miyazaki-moebius.com/

Se empieza a oír hablar de una versión para al cine de imagen real de la serie animada **Samurai Girl: Real Bout High School**, producida por los estudios Gonzo. Hasta donde sabemos, la editorial estadounidense Tokyopop ha adquirido los derechos, pero por lo que parece la versión estará simplemente "basada" en dicha serie (no será una adaptación total). El papel protagonista podría corresponder a la actriz *Melissa Joan Hart*, que también actúa en la serie **Sabrina**, **cosas de brujas**.

Cada vez está más cerca la edición de este año (que será la trigésimo sexta) del Festival de Sitges. Tendrá lugar entre el 2 y el 11 de diciembre. Entre los títulos que entran a competir, destacaremos las producciones orientales **Old Boy**, de *Park Chan-Wook*; **The Grudge**, de *Takashi Shimizu*; **Izo**, de *Takashi Miike*; o **Vital**, de *Shinya Tsukamoto*. Igualmente, una mención (ndM: aunque sólo sea porque a un servidor le apasiona el anime de **Lupin III**) al filme **Arsène Lupin**, de *Jean-Paul Salomé*. De igual modo, los días 5 a 7 de

diciembre se celebrará en el Festival la "Star Wars Conference", que acogerá exposiciones, novedades, merchandising y la proyección de las distintas entregas de la saga **La guerra de las galaxias**, así como un avance de la próxima, el Episodio III. Por otro lado, el Festival de Sitges dedicará un homenaje al quincuagésimo aniversario del grandioso *Godzilla*, uno de los iconos del cine fantástico, cuya primera aparición tuvo lugar en la película **Godzilla** de 1954, dirigida por *Ishiro Honda*. Por el momento no se han dado los títulos de las producciones incluidas en la sección Anima't, pero sí sabemos que tal sección seguirá presente.

Acaba de publicarse en Japón una nueva revista sobre anime, dirigida fundamentalmente al público femenino adulto. Se llama **Pash!** y la editorial que la ha puesto a la venta es la casa Shufu to Seikatsu-sha, que hasta el momento venía publicando otras tantas revistas destinadas a la mujer japonesa. En los artículos del primer número se habla de series como **Full Metal Alchemist**, **Tennis no Ojisama** o **Gundam: Seed Destiny**.



Siguiendo con Japón, para finales de año se prevé la puesta a la venta de un nuevo videojuego sobre la conocida producción de *Clamp* **Card Captor Sakura**. Se podrá jugar a este RPG en la PS2.

El pasado 11 de septiembre se estrenó en el canal japonés Sky Perfect TV una nueva serie realizada por IG Production (**Ghost on the shell**, **Otogi Zoushi**). La serie, de trece capítulos, lleva el título de **Windy tales** y es la historia de *Nao*, una chica miembro del club de cine digital del instituto y que se dedica a grabar con su cámara digital solamente el cielo y las nubes hasta que un día se encuentra con un gato que tiene la habilidad de manipular el movimiento del viento...



Del 30 de octubre al 6 de noviembre se celebra en San Sebastián la XV Semana de Cine Fantástico y de Terror.

¿Os imagináis a **Naruto** dándose de mamporros con **Goku**? La idea ya se les ha pasado por la cabeza a los miembros de Nintendo, que anuncian un nuevo videojuego de lucha para la Nintendo DS donde se podrán utilizar diferentes personajes de manga que hayan desfilado por la Shonen Jump (**Dragon Ball**, **One piece**, **Naruto**). El videojuego lleva por título **Jump! Super Stars**.

También para Nintendo DS aparecerá un nuevo videojuego basado en el popular manga **Prince of Tennis**, titulado **Prince of Tennis 2005: Cristal Drive**.

Durante el pasado festival de cine de Cannes tuvo lugar un encuentro que está dando mucho que hablar por los posibles proyectos que puedan surgir tras el mismo. *Tarantino* se reunió con el director japonés *Takashi Miike* con la intención de ofrecer a *Miike* la dirección de una nueva película de **Kill Bill** que narre la historia de la hermana gemela de *Go Go*. ¿Llegará a buen puerto ese proyecto? Mientras, nos conformaremos con ver en el cine **One missed call**.

El 7 de enero es la fecha elegida para estrenar la película de animación francesa **Kaena, la profecía**. Se trata de un largometraje animado por ordenador.

El 29 de octubre llegaba a nuestras pantallas **2046** de *Wong Kar Wai*, el director de **In the mood for love**, **Chunking Express**, **Happy Together**, **Ashes of time**... Y encima tiene un reparto de lujo: *Tony Leung* (**Hero**), *Gong Li*, *Maggie Cheung*, *Zhang Ziyi* (**Tigre y dragón**), *Faye Wong* (la intérprete de la canción "Eyes on me", de **Final Fantasy VIII**), *Karina Lau*, *Takuya Kimura* (la voz a *Howl* en la nueva película de *Miyazaki*)... La banda sonora corre a cargo del compositor japonés *Shigeru Umebayashi* –que también compone la partitura de **House of flying daggers**, de *Zhang Yimou* (**Hero**)–.

El 26 de noviembre tiene previsto su estreno **Dos hermanas** ("Tale of two sisters") del coreano *Kim Jee-Woon*. Es una película de terror basada en una leyenda coreana.

La próxima primavera se estrenará en el Cartoon Network estadounidense la serie de anime **Zatch Bell!**, una producción de Toei Animation, según acordaron el canal de TV perteneciente al grupo Time Warner y la compañía ShoPro Entertainment. Durante sus 52 episodios, dirigidos a un público de entre 6 y 14 años y cuya primera emisión tuvo lugar en Japón el pasado año, asistimos a las aventuras de *Zatch* y *Kory*, en su lucha contra el mal. La compañía ShoPro Entertainment gestiona también los derechos de esta serie para Hispanoamérica.

Tres de las principales distribuidoras estadounidenses de animación japonesa y/o productoras, ADV Films, Funimation Productions y Geneon Entertainment, están en plenos trámites para asociarse de cara al desarrollo de nuevos mercados y la explotación del anime. Según el acuerdo, las líneas de este proyecto apuntarán fundamentalmente al desarrollo de series de alta calidad destinadas a públicos infantiles o adolescentes/adultos con los que lograr una mayor penetración de cada una de las compañías involucradas.

La empresa que gestiona en Occidente los derechos del anime de **Pokémon**, 4Kids

Entertainment, acaba de poner a disposición de distribuidoras y televisiones de todo el mundo los cincuenta y dos nuevos episodios de esta serie, con los que ya serían 364 los episodios emitidos. **Pokémon: Advanced Challenge**, la séptima temporada sobre estos **Pocket Monsters**, ha sido ya adquirida por canales como RTL II (Alemania), Sky One (Reino Unido), Mediaset (Italia), SIC (Portugal), YTV (Canadá), Televisa (México), el Cartoon Network de Hispanoamérica, etc.

Aroma Works, marca creada recientemente por las compañías Coca-Cola y Shiseido para el mercado japonés, lanzará en breve sus primeros productos: un tónico corporal y un agua adelgazante con sabor a pomelo (ndM: y toma castaña...). La loción, de Shiseido, se servirá de las propiedades aromáticas del pomelo y de la cafeína para reafirmar la piel y aportarle una textura fresca. De igual forma, el agua con sabor a pomelo será cosa de Coca-Cola.

ESP, la empresa encargada de la producción de los videojuegos basados en el anime **Hajime no Ippo**, ha desvelado el lanzamiento de **Hajime no Ippo: The Fighting! All Stars**, un videojuego en el que quedarán congregados los distintos personajes principales de la serie, hasta sumar un total de más de setenta luchadores.

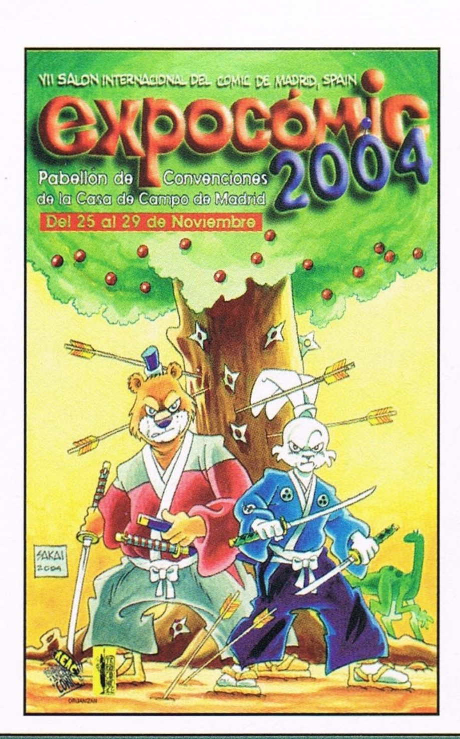
La revista japonesa Famitsu informó en uno de sus números más recientes de la producción de un nuevo videojuego sobre **Saint Seiya** para la Playstation 2. Todavía se desconocen más detalles, pero en cualquier caso ya ha llovido desde que se publicó el último videojuego dedicado a **Los caballeros del zodíaco**, que fue **Saint Seiya: Ougon Densetsuhen Perfect Edition** para WonderSwan Color, que rescataba dos entregas ya aparecidas para la Famicom (conocida en Occidente como NES).

El videojuego **Ghost in the Shell: Stand Alone Complex** para PS2 ya cuenta con página web oficial, en la que pueden encontrarse imágenes, tráileres y fichas sobre los personajes. La dirección es: http://www.ghostintheshell-thegame.com/

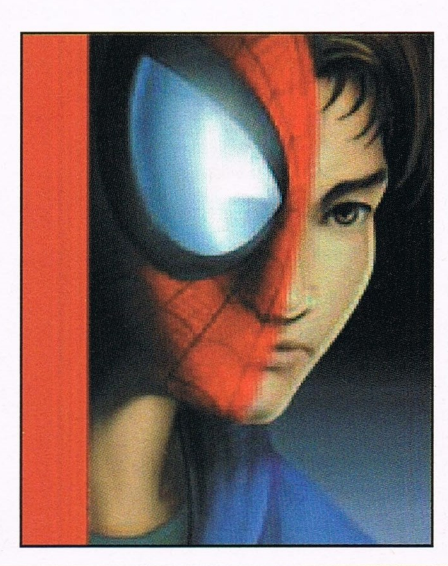
Y es inútil que hablemos del salón del manga de Barcelona porque esta revista saldrá justo con motivo de su celebración.

En cambio, sí podemos anunciar cosas de ExpoCómic 2004, el VII Salón Internacional del Cómic de Madrid, que tendrá lugar del 25 al 29 de noviembre, y que entre otros muchos nombres ilustres contará como invitado con *Stan Sakai* (el de **Usagi Yojimbo**, y autor del cartel, que es una caña), que se celebrará en el Pabellón de Convenciones de la Casa de Campo de Madrid, que el jueves estará dedicado a los superhéroes, el viernes a los samuráis, el sábado al cine negro, que el cosplay y karaoke tendrá lugar el sábado y domingo por la tarde respectivamente... Más info en www.amigosdelcomic.com
Ah, y además este año han organizado un concurso de cómic. Tenéis las bases en la mencionada web.





Terminamos comentando que estamos recopilando información sobre un tema que ha disparado miles de rumores últimamente. La cuestión es que Panini va a meterse de lleno en el mundo del cómic, y al parecer lo haría con la licencia de los títulos de Marvel bajo el brazo. Eso disparó los rumores sobre Planeta, que se basa sobre todo en los títulos de esta compañía americana, y empezó el catastrofismo típico de los frikis de que si no tenían los títulos **X** y **Spiderman** tendrían pérdidas e irían cerrando series, siendo las del manga de las primeros en caer. Ahora los rumores también apuntan a que Panini arrasará Glénat. Desde Minami os recomendamos calma y prudencia, que de todos es sabido que internet es muy buena, especialmente para difundir rumores y noticias falsas. Atentos a los medios realmente fiables como esta revista, que os tendremos informados.



8Jª - EL MANGANIME SE VIVE EN

ZARAGOZA



La Asociación Tatakae sigue sorprendiendo. Lo pudimos comprobar de primera mano los días 24, 25 y 26 de Septiembre, en el ya clásico Centro Cívico Delicias. La innovación y el espíritu friki (pero del bueno) son las señas de identidad de un evento del que nos habían contado maravillas, y que este año, por fin, hemos podido.

Habría que dedicarle un apartado aparte, porque se lo merece, pero como vamos justitos de espacio, lo mencionaremos aquí: El tráiler de las 8J es impresionante ^_^. Se trata de una parodia de la película **Battle Royale**, realizada por los integrantes de Tatakae, con un humor más que acertado, y mucha, mucha calidad (parece que estemos viendo una película de verdad). Sinceramente, el año que viene lo tienen difícil para superar tamaña frikez.

El Viernes

Las jornadas se estrenaron con uno de los puntos fuertes del evento: Los musicales. El Colegio Salesianos (que cuenta con un escenario fantástico) fue, como siempre, el sitio elegido para representarlos. Este año fueron **SLAYERS Pide un deseo** y **EVANGELION El Musical**, representados por el Grupo de Teatro Mangaku. Hay que quitarse el sombrero por lo bien llevados que estuvieron los dos. El de **Evangelion** abarcaba toda la serie y quizás para los profanos fuera algo difícil de seguir, pero se amenizaba con unos magníficos efectos especiales (gracias a las dos pantallas gigantes situadas al lado del escenario) y un vestuario e interpretación loables. El de **Slayers** por su parte fue colorista y divertido, con hilarantes gags que dejaron al público con muy buen sabor de boca. El Sábado volvieron a representarlos con una puesta en escena superior, si cabe, y una mayor afluencia de público.

El Sábado

El día fuerte de las jornadas dio comienzo con una sesión de karaoke libre, en un escenario casi tres veces más grande que el Salón del Manga de Barcelona (les tendría que dar vergüenza ¬_¬U Tanto que alardean luego de la grandeza del evento barcelonés) y con un equipo de sonido que ya querría *Bisbal* para sus conciertos. Después de dejarse la garganta, los asistentes podían ver y participar en el Combate Pokémon (combate REAL), donde se pudieron ver mochazos de lo más bestias O_o.

Uno de los puntos fuertes de las 8J fueron sin duda los concursos: **Dance Dance Revolution**, Ramen Picante, Jan Ken Pon (piedra, papel y tijeras, vamos ^^), **Snk VS Capcom Chaos**, Ginkana... etc. La oferta es enorme y la diversión no tiene límites para los otakus participativos.

Si ya os ha parecido completo el Sábado hasta ahora, imaginad cómo os parecerá si os decimos que hubo mucho más, como por ejemplo el concurso de cosplay, donde 15 participantes nos mostraron peligrosas coreografías (como debe ser ^_^), grupos de lo más conseguidos (como el de **Clover**, que finalmente se alzó con la victoria) y muchísimos disfraces sorprendentes, como uno de **Blame**, o un *Naruto* pequeño la mar de mono -y conseguido O_O- y mucho, mucho más...

La cosa no acaba aquí, y si te apetecía ver proyecciones de calidad, podías elegir entre cosas como la tercera película de **One Piece**, **Moon Child**, para ver a *Gackt* y a *Hyde* en acción, **Dragon Head**, **Nartuto** e incluso **Humor Amarillo**. También destacaremos la charla con **Charm**, donde se pudieron escuchar preguntas bastante comprometidas. En el may, además, se ofrecían otras actividades como el torneo de **Yu-Gi-Oh**, de **Magic**, o de **La Leyenda de los Cinco Anillos**. Como colofón, un nuevo pase de los musicales, y para rematar, una increíble cena en un chino que superó los 60 asistentes...

El Domingo

También fue un grandísimo día, repleto de atractivas propuestas como el concierto de nuestras queridas **Charm**, que conquistaron al público con su simpatía y sencillez, aun faltando *Pili* y con las **Mangaku Musume** de teloneras. El concurso de karaoke (con una pantalla gigante detrás donde se iban haciendo montajes con las actuaciones de los participantes XD), el de **Para-Para**, que estuvo genial, y el **Concierto Generación Tatakae**, que despidió la jornadas de manera inmejorable. Nos dejamos muchas cosas en el tintero por falta de espacio, pero creo que hemos conseguido nuestro objetivo: que los lectores y lectoras de este artículo se animen a venir el año que viene a uno de los mejores eventos del país ^_^ ¡Nos vemos en Zaragoza!

Aoshi y Juan-y-yo





VI JORNADAS SENPAI DE CASTELLÓN

Durante el fin de semana del 25 al 26 de septiembre se realizaron las VI Jornadas Senpai de Castellón, una cita que reunía a fans del manga, el anime y la cultura japonesa en general. Allí estuvimos nosotros.

La asociación *Senpai* (www.senpai.tk) es el típico grupo de amigos amantes del manga y la cultura japonesa que se reúnen los domingos para intercambiar material, visionar series y, en definitiva, hacer amigos. Por sexta vez, montaron en su Castellón natal unas jornadas sobre manga y anime, entre otras cosas. El encuentro, como puede suponerse, dista mucho de salones como el de Barcelona o Madrid donde todo es más, digamos, masivo y comercial. Aquí se trataba de unas pocas estancias dentro de un centro cultural donde se dispusieron diversas actividades sin molestar a los jubilados que bailaban pasodobles.

Como siempre, destacaba un pequeño mercadillo donde la gente que organizaba el evento había dispuesto material de segunda mano a precios asequibles y también novedades. En la misma sala se podían ver dos pequeñas exposiciones: una formada por una colección de maquetas con figuras de **Mazinger Z**, **Gundam** e incluso una curradísima Arcadia de **Capitán Harlock** con bandera pirata incluida, y la segunda dedicada a la saga **Final Fantasy** con una serie de paneles explicativos sobre la serie de videojuegos, sus autores y demás curiosidades y diversos objetos. Otro clásico que no puede faltar en toda jornada o salón es una sala de proyecciones, en este caso un tanto improvisada, pues hubo problemas de iluminación que apenas permitían ver las películas (**Dragon Head**, **Azumi** y **Neko no ongaeshi** entre otras). Para completar el programa de las jornadas, se realizaron actividades como clases de japonés, exhibiciones de kung-fu o un concurso de videojuegos, sin contar, claro está, los típicos concursos de cosplay, karaoke o una comida otaku.

Sinceramente, lo interesante de este tipo de encuentros es encontrarse con los amigos, conocer gente, disfrutar con la respuesta de los participantes y vivir alguna que otra anécdota como el hecho de que el concurso de cosplay lo ganara un niño que no tenemos ni idea de lo que iba disfrazado. El resto de concursantes, pocos por cierto, iban de *Naruto* excepto un *Názgul*, un par de vestidos tradicionales y un *Vampire Hunter* con acompañante femenina. Y para hacerlo más cercano al público el ganador fue escogido a mano alzada.

Los problemas en la sala de proyecciones provocaron desbandadas al encontrarse sin subtítulos a mitad de la proyección de la entretenida **Azumi** (que se proyectaba en substitución de **La tumba de las luciérnagas**), con lo cual un servidor (*Jaime*) intentó arreglar el entuerto como buenamente pudo. Por no hablar de lo que llegamos a reírnos con la sesión de videoclips visual que por aclamación popular decidimos dar por terminada al tratarse de una selección poco acertada y la mala suerte el domingo al no poderse proyectar la película de **Naruto**. No obstante, estos inconvenientes no impidieron que disfrutáramos de lo aburrida que era **Dragon Head** y de lo entretenida que estaba resultando ser la película de espadas **Azumi** del director *Ryuhei Kitamura*.

El sábado se realizó una mesa redonda. Es ahí donde entran en escena los autores de este artículo como participantes de la mesa junto a miembros de diferentes fanzines de Castellón (aunque algunos de sus miembros sean de lugares variopintos a lo largo de la Península). El tema sobre el que giraba la tertulia era el mundo del fanzine por ser un tema de interés entre los aficionados y principalmente porque los integrantes de la mesa eran miembros de diferentes fanzines a excepción de estos articulistas de Minami que aportaron su granito de arena con su experiencia en el mundillo. La conclusión de la mesa es fácil de suponer: la gente le pone muchas ganas y mucha ilusión pese a la falta de recursos y apoyos tanto institucionales como privados. Fue de interés escuchar que tenían que explicar los fanzineros de **PPT** (http://3w.pptfanzine.tk), **XD** (www.xdfanzine.tk) y **Dimensión paralelos** (www.dimensionparalelos.tk).

Unas jornadas que dieron protagonismo al mundo del manga, el anime y la cultura japonesa durante dos días en Castellón para disfrute de la afición con una gran entrega e ilusión por parte de la organización, sobre todo del omnipresente *Héctor* que debió acabar con unas agujetas de elefante. Por nuestra parte, agradecer las atenciones que *Héctor* y *Jesús*, desde Italia, nos dieron. Nos vemos el año que viene por tierras castellonenses.

Marta "Tinuviel"
y Jaime "Thorin" Munuera

Real
La superación de Inoue



Ivrea nos trae un nuevo título de Takehiko Inoue: Real es uno de sus últimos trabajos que ha estado publicando simultáneamente a Vagabond. Una nueva aproximación al baloncesto desde una óptica totalmente diferente a Slam Dunk.

Takehiko Inoue lleva desde 1998 trabajando en **Vagabond** pero desde 1999 ha tenido tiempo para ir intercalando la publicación de otro manga, titulado **Real**, del que ya se han publicado tres tomos, aunque a un ritmo de publicación excesivamente lento debido al trabajo que le supone **Vagabond**. Cuando hablamos de **Real**, debemos destacar que *Inoue* vuelve a trasladarnos al mundo del baloncesto. Pero al avanzar en su lectura, uno se da cuenta de que realmente el baloncesto no es el eje central de esta historia, sino que son sus personajes y su estado físico y anímico lo que da sentido a la misma.

Real gira en torno a tres personajes: *Tomomi Nomiya*, *Kiyoharu Togawa* y *Hisanobu Takahashi*, los tres apasionados por el baloncesto pero los tres con sus propios problemas, sobre los que ahonda *Inoue*, realizando un retrato de sus inquietudes y sentimientos. *Tomomi* es el típico gamberro de instituto, hasta que un día su vida da un giro de 360 grados al verse implicado en un accidente de moto en el que su acompañante, una chica a la que había recogido, se queda en silla de ruedas. El accidente provoca un cambio en *Tomomi*, que deja el instituto y por tanto se ve alejado del equipo de baloncesto. Ahora el único objetivo de *Tomomi* es ver sonreír a *Natusmi Yamashita*, la chica con la que tuvo el accidente y de la cual se siente responsable. Sin embargo, no puede olvidar su pasión por el baloncesto y menos cuando conoce a *Kiyoharu Togawa*, un chico en silla de ruedas que también practica este deporte. *Kiyoharu* es la otra cara de *Tomomi*: es un chico serio y un tanto arisco, actitud que utiliza como coraza, porque no quiere provocar la compasión de nadie por su estado físico, ni quiere que nadie lo deje atrás por lo mismo, y sobre todo no quiere ser la carga de *Asaka Azumi*, la manager del equipo de baloncesto en silla de ruedas en el que *Kiyoharu* jugaba y su amiga de la infancia. *Tomomi* conoce a *Azumi* en la academia donde los dos están tratando de obtener el carnet de conducir y es entonces cuando ella lo invita a asistir a un partido de baloncesto en silla de ruedas. Quien también juega al baloncesto es *Hisanobu Takahashi*, el capitán del equipo donde jugaba *Tomomi*. *Hisanobu* es un chico popular en el instituto que cree tenerlo todo bajo control hasta que un accidente de bicicleta le hará replantearse todo desde cero y enfrentarse a una nueva realidad: no poder volver a caminar.





Real no es un manga deportivo al uso. Muy lejos de mostrarnos una sarta de partidos o centrarse en el juego, los personajes de este manga podrían jugar al tenis o al mus porque realmente lo que importa es el afán de superación y la lucha de los tres personajes contra sus miedos y desventajas. No obstante, el baloncesto juega un papel importante: su pasión por este deporte sirve de revulsivo a los personajes para seguir adelante. *Inoue*, fiel al nombre con el que dio título a este manga, nos presenta su obra más realista en todos los sentidos y, sin duda, trabajo más personal sin llegar a caer en la sensiblería fácil y banal. Los personajes de esta historia son seres de carne y hueso, luchadores que no se compadecen de sí mismos. Por ejemplo *Kiyoharu* dejó el quipo de baloncesto porque él juega al baloncesto para ganar y no sólo por el simple hecho de participar y pasárselo bien, y no pretender nada más porque su estado físico los limita a eso. *Inoue* pretende que entendamos a los personajes en todos los aspectos. Es así que ya en el primer tomo se narra la historia de cómo perdió *Kiyoharu* su pierna por una enfermedad ósea. El caso de *Takahashi* es quizás el más doloroso y en el que *Inoue* logra transmitirnos cómo se debe sentir realmente una persona en dicha situación. Para desarrollar esta historia el autor se ha documentado hablando con gente que juega al baloncesto en silla de ruedas pero también ha utilizado la ayuda técnica de médicos para acercarse a la realidad.

Pocos son los mangas que se atreven a tratar temas tan peliagudos como en este caso, y conseguirlo sin caer en el ridículo de ofrecer una visión superficial y frívola de los problemas de los personajes. En cierta manera, podríamos compararlo a **Family Compo** de *Tsukasa Hojo* por la aproximación que éste hace a un tema como la sexualidad de una forma tan natural y sin caer en el ridículo. Si además nos encontramos con un dibujo soberbio, **Real** se convierte en uno de esos pocos trabajos que logran hacerte sentir que vale la pena seguir leyendo cómic.

Marta "Tinuviel" Munuera



TEN CUIDADO CON LO QUE DESEAS

LA FACTORÍA CLAMP SIGUE A PLENO RENDIMIENTO

CLAMP VUELVE A LO GRANDE: APARTE DE ESTA COMEDIA OSCURA, NORMA TAMBIÉN TIENE O HA TENIDO EN VENTA CHOBITS, WISH, LAWFUL DRUG, Y MÁS RECIENTEMENTE CLAMP CLUB DE DETECTIVES, ME GUSTA PORQUE ME GUSTA (SUKI DAKARA SUKI), TSUBASA RESERVOIR CHRONICLE Y AHORA XXXHOLIC. TSUBASA-RC Y XXXHOLIC, RELACIONADAS DIRECTAMENTE MERCED A LOS HABITUALES CROSSOVER DE QUE HACE GALA CLAMP, TIENEN UNA EDICIÓN DE CALIDAD SIMILAR, Y SE PUBLICAN A 0CHO EUROS DE FORMA BIMESTRAL, Y EN MESES ALTERNOS. A FINALES DE UN MES TE PUEDES COMPRAR LA PRIMERA Y A FINALES DEL SIGUIENTE LA OTRA. UN NEGOCIO BIEN MONTADO, QUE SE DICE.

Kimihiro Watanuki sería un joven con una vida normal si no fuera porque tiene la facultad de ver demonios y energías malignas, algo que le atormenta. Huyendo de una de estas visiones, acaba en una rara mansión, que resulta ser una tienda donde se conceden deseos. Su misteriosa dueña, *Yuko Ichihara* -ella aclara que es un nombre ficticio-, le propone librarlo de su sorprendente habilidad, pero el precio a pagar debe ser equivalente a su petición, en este caso trabajar en su extraño establecimiento. Esto es algo que al principio no le hace ninguna gracia, aunque se irá acostumbrando a las extravagancias de esta espigada y atractiva mujer, que tiene un aspecto enigmático con esa silla de bambú y el pitillo -casi siempre fumando, nube de humo que contribuye a dar un tinte más misterioso a la tienda- en una larga boquilla, que le dan un aspecto de estrella de cine de los años 20 ó 30.

POSIBLE PELÍCULA EN 2005

El hasta la fecha penúltimo trabajo de estas prolíficas autoras se estrenó en la revista Young Magazine en febrero de 2003, constando de cuatro volúmenes. Es esta misma revista la que informa de que este trabajo será adaptado a una película de animación que se estrenará durante 2005. Algo poco creíble si pensamos que esta obra ha tenido una acogida más bien discreta, todo lo contrario que **Tsubasa-RC**. Es complicado hablar de una obra de *Clamp* sin hacer referencia a sus *crossovers*, el meter los personajes de una obra dentro de otra, y aquí no podía ser menos. Entre los capítulos 13 y 14 de **XXXholic** aparecen los protagonistas de **Tsubasa**: *Xiao-Lang*, *Sakura*, *Fye* y *Kurogane*, que requieren de los poderes de *Yuko* para viajar a otras dimensiones. Otro *crossover* lo tenemos bien pronto, capítulo cinco, *Yuko* tiene un resacón del nueve y, teniendo las *Clamp* una farmacia propia, la creada para **Lawful Drug (Gohou Drug)**, ¿para qué ir a otra, verdad? Y ahí va *Kimihiro*, le atienden *Kazahaya Kudou* -el rubio- y *Rikuou Himura* -el moreno-. En ambos detecta extrañas presencias, gracias a sus poderes visionarios. Luego concluye que el destino les ha unido de algún modo, quizá un guiño al *bishounen* que predomina en esta otra obra de *Clamp*.

MISTERIOSOS PERSONAJES

Otro *crossover*, relacionado con **Magic Knight Rayearth (Luchadoras de Leyenda)**, es que tenemos a dos *Mokonas*, una blanca y otra negra (en el mencionado manga sólo aparecía la blanca). Estas criaturitas peludas, muy monas ellas, fueron hechas por *Clow Reed* y *Yuko*, según descubrimos aquí, y pueden transportar gente a otros mundos, entre otras cosas. De hecho los protagonistas de **Tsubasa** se llevan a la blanca para viajar entre dimensiones, y la negra se queda en la tienda, al cuidado de *Kimihiro*, como modo de comunicarse con la otra. Otros dos personajes fijos son *Maru* y *Moro*, dos chicas rubias que también son asistentes de *Yuko*. *Maruto* (la de coletones) y *Moroto* (la de cabello corto) no son humanas, ya que no tienen alma. Repiten las últimas palabras que han oído como loros. Son juguetonas y les gusta bromear con *Watanuki* tanto como a la dueña de la tienda. Ésta puede comunicarse telepáticamente mediante ellas, es decir usarlas como vehículo de sus pensamientos. No sabemos si pueden hacer más cosas, ni la identidad de su creador, que tal vez fue *Yuko*. Y después tenemos a *Himawari Kunogi*, compañera de instituto por la que *Kimihiro* se siente atraído, y que si hacemos caso a *Yuko* esconde un poder oculto. Por último *Shizuka Domeki*, el rival, muy hábil en los deportes. Si *Watanuki* puede ver espectros, *Domeki* puede destruirlos, así que por mucho que le pese a nuestro protagonista, deberá llevarse bien con él para complementar sus habilidades. Cuatro volúmenes, en fin, perfectos para pasar el rato y quizá un poco de miedo.

Jorge Sánchez



New National Kid

Maruo y sus historias cortas

Nuevo tomo de Suehiro Maruo en nuestras tiendas. Después de El monstruo de color de Rosa, Otakuland se ha sumado a la lista de editoriales que ya han publicado algún título de este autor tan peculiar. Su estilo es grotesco, bruto, sucio e inmoral. Pero... ¿Qué más da? Maruo es así y precisamente se ha dado a conocer por eso. Quizá os guste, quizá lo odiéis, pero nunca habréis leído nada igual.



Qué desagradable...

Pues sí, para qué vamos a negarlo, **New National Kid** es un manga desagradable. *Maruo* vuelve a las andadas con este tomo formado por 17 historias cortas. Relatos gráficos breves, que nada tienen que ver unos con otros -excepto un par- y que además no tienen pies ni cabeza. Algunos incluso necesitan una relectura para entender algo. Cuentos oscuros, obscenos y con los mismos elementos de siempre: sadomasoquismo, sexo, violencia, violaciones, incesto... Todo ello con un estilo gráfico que no roza el realismo puro pero al cual tampoco le falta detalle. A destacar las historias **Pécora** y **El planeta de los japos**. La primera es una peculiar visión de la falsedad de las apariencias en la adolescencia. La segunda narra la victoria de Japón sobre los Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial, después de que los nipones lanzasen supuestamente dos bombas atómicas en el país de los yanquis. Es lo mismo que hicieron los americanos, pero en versión japonesa y radical. Si os quedáis con ganas después de leer el tomo, tranquilos, todavía hay muchas historias cortas más por editar.

Suehiro Maruo

Cinco son los títulos de este autor que ya han visto la luz en nuestro país. Conocido por los otakus más veteranos, la verdad es que pocos sabían de su existencia hasta que Glénat publicó **La sonrisa del vampiro** (de la cual ya está acabada la segunda parte). Fue precisamente la editorial francesa la que trajo el autor durante el pasado Salón del Cómic de Barcelona y la verdad es que su presencia también se hizo notar entre los medios de comunicación ajenos al mundo del manga, que lo clasificaron como autor de culto, pues además era el primer artista japonés en venir a dicho evento después de mucho tiempo. *Maruo*, que aprendió a dibujar por sí solo, tuvo muchos problemas para ver publicadas sus obras, y después de 10 años por fin se vieron editadas (la mayoría habían visto la luz previamente en revistas de sadomasoquismo). En sus obras podemos apreciar su afición por *Luis Buñuel*, la película **Freaks** de *Tod Browning* y el arte más surrealista. Según *Maruo* (que se trae entre manos la ambiciosa adaptación de una novela japonesa), de sus obras no se puede extraer mensaje alguno, son simplemente la visión artística de una pesadilla. Curioso.



Dime algo más

Otakuland no es Glénat, y eso se nota en la calidad de la edición. La traducción es buena -algunas onomatopeyas traducidas, otras no- pero no lo es tanto la calidad de impresión, rotulación, o el nivel de tinta (aunque todo sea dicho, el original es bastante antiguo). Con un tomo de formato más pequeño que los anteriores y con sobrecubierta, Otakuland ha querido probar suerte con un nuevo público, más adulto. Veremos si lo consigue, pues además de ésta ha lanzado al mercado un buen puñado de obras. Sobre comprarlo o no, qué queréis que os diga... si os gusta la temática o el autor, por supuesto. Si nunca habéis visto nada, sería mejor que le echaseis primero un vistazo. Personalmente, las obras de *Maruo* me hacen reír (aunque no sea ésa la intención del mangaka) porque no están inspiradas en hechos reales y son extremadamente exageradas. Pero claro, no a todo el mundo le hacen gracia las mismas cosas, eso también hay que tenerlo en cuenta.

Pedro López [Sirinae]



échame una mano

Ha llegado a España de mano de Ivrea el manga Midori, échame una mano (Midori no hibi en el original) de *Kazuro Inoue*, una mezcla de acción, comedia, amor y surrealismo. ¿Que por qué surrealismo? Pues con la siguiente pregunta os doy alguna pista: ¿qué haríais si os convertís en la mano derecha de vuestro amor platónico?, pues en este manga os dan algunas opciones.

¿Una chica convertida en una mano? A ver, a ver...

Seiji Sawamura es el clásico macarra de mala reputación cuya forma de vida se basa en pegarse con bandas rivales. *Sawamura*, además, está más que harto de que las chicas le den calabazas y quiere encontrar a alguna que lo acepte para ser su novio. Por otra parte tenemos a *Midori Kasugano*, chica que bebe los vientos por *Seiji* desde hace años, y que se conforma con verlo todos los días desde lejos ya que no es capaz de decirle lo que siente por él. Hasta aquí todo es aparentemente normal, si no fuera porque un día *Midori* se despierta ¡¡¡siendo la mano derecha de *Seiji*!!! Resulta que este día la mano derecha de *Seiji* ha desaparecido y en su lugar está el cuerpecito de *Midori*... vamos... toda ella ahí incrustada... jeje. Desde este particular momento de... ¿mutación? nuestros protagonistas se empezarán a conocer y vivirán situaciones dispares en las que *Midori* ayudará a que *Seiji* se vaya dejando querer.



Veamos qué gente se mueve por aquí

Seiji Sawamura: Lo apodan "Perro Rabioso" por su tremenda habilidad como luchador. Es bastante temperamental ya que su hermana le ha inculcado esta forma de ser desde pequeño. *Seiji* tiene 17 años y su objetivo en la vida es tener una novia; nunca ha tenido ninguna, y con su forma de ser lo tiene muy complicado ya que suele dar bastante miedo a la gente debido a su agresividad.

Midori Kasugano: Las palabras que definirían a *Midori* son a mi parecer alegre, amable y optimista. Desde que se despierta siendo la mano derecha de su eterno amor no cesará en decirle cada día a su amado lo que siente por él.

Rin Sawamura: Es la hermana mayor de *Seiji*, y culpable de que éste sea un experto luchador ya que desde la infancia le ha enseñado todas las técnicas de lucha que conoce. Tiene muy mal carácter y es bastante violenta, su mayor pasión es hacerle la vida imposible a su hermano.

Takako Ayase: Aparenta ser una chica dura y seria pero interiormente es de lo más sensible. *Ayase* odia a los niñatos que se meten en peleas y en especial a *Seiji Sawamura*, por ser el estereotipo perfecto de delincuente juvenil. No obstante desde el momento en que *Seiji* la salva de manos de una banda empiezan a cambiar sus sentimientos.

Shuuichi Takamizawa: Está en la misma clase de *Seiji* y es un gran friki que está obsesionado con el modelismo, en concreto le apasionan las figuras femeninas de las series de anime.



Kouta Shingyouji: Es el amigo de la infancia de *Midori*. *Kouta* está en la misma clase que *Midori* y tiene fuertes sentimientos hacia ésta.

Shiori Tsukishima: Es una niña de 10 años que está colada por *Seiji*. *Shiori* es la vecina de *Seiji* y se aliará con la hermana de éste para intentar conseguir su amor.

Más detalles... y la edición española

Midori no Hibi tuvo gran repercusión en Japón y es por esto que se creó la respectiva serie anime en forma de 13 capítulos de 24 minutos dirigidos por *Tsuneo Kobayashi*, director también de animes como **Twelve Kindoms** y **Super Gals**. Dicha serie fue desarrollada por Studio Pierrot y comenzó a retransmitirse en Japón el pasado mes de abril.

En cuanto al manga, la edición española está comprendida, al igual que la versión japonesa, de un total de ocho tomos y tiene unas 200 páginas por tomo, sentido de lectura oriental, sobrecubiertas y aclaraciones de la traducción. Vamos, las ediciones típicas de Ivrea, por lo que tenemos sin duda un producto de calidad.

Jordi Nadal

Kinnikuman

El más fuerte del universo

Para los que ya tenemos algunos añitos, hablar de una serie como Kinnikuman es revivir un bello recuerdo del pasado. No sólo porque la conocimos durante nuestra infancia, sino porque su calidad además estaba fuera de toda duda. Por eso, quien no haya podido disfrutar todavía de esta magnífica serie, debería darle una oportunidad, ya que además no es del todo difícil encontrar algo de material relacionado con ella. De momento, podéis empezar por leer este pequeño recordatorio.



Y es que el argumento de **Kinnikuman** -literalmente, "hombre músculo"- no es nada del otro mundo (peleas y más peleas), pero su carismático protagonista, el desarrollo humorístico de la serie y todo el elenco de personajes que iremos conociendo poco a poco hacen de ella un producto inolvidable. Profundicemos en el luchador más fuerte de todos los tiempos.

Un héroe de otro planeta

Nos encontramos con una serie de acción, plagada de elementos humorísticos y deportivos, donde no faltan valores como la amistad, el amor o el compañerismo. Todo empieza cuando nuestro protagonista, *Suguru Kinniku*, es expulsado del planeta Niku (Músculo) por sus propios padres. *Suguru* es un luchador más bien rudo y sin ninguna malicia que sólo piensa en comer; de hecho el kanji en su máscara (puesto que en su planeta los varones no pueden darse a conocer) luce la palabra "carne". Una vez en la Tierra, acompañado por el pequeño *Mitokun*, deberá enfrentarse a montones de luchadores provenientes de toda la galaxia, aunque en principio no parece tener dotes para esto de la lucha libre. Pese a todo, conocerá a numerosos adversarios que finalmente acabarán siendo amigos suyos, como es el caso de *Rammenman*, *Terry* o *Búfalo*, y como os podéis imaginar, al final acabará siendo un verdadero as de la lucha libre. El punto álgido de la serie es la saga de la lucha por la corona del Planeta Músculo, el planeta natal de *Suguru*. Nuestro protagonista deberá enfrentarse a cinco luchadores fortísimos, creados con ayuda de los dioses, quienes no están dispuestos a aceptar que un ser insolente acabe siendo el monarca de un planeta tan importante.

Quienes dicen ser expertos en la serie, afirman con total rotundidad que la versión en papel superaba con creces a la televisiva, aunque en nuestro país sólo hemos podido disfrutar del anime, el cual dedicó su segunda temporada a esta genial saga del planeta Músculo.

El nacimiento de un mito

Corría el año 1983 cuando *Takashi Shimada* y *Yoshinori Nakai* (que más tarde se darían a conocer conjuntamente con el nombre de *Yude Tamago*) presentaban su obra en el semanario para chicos más famoso de todo Japón, el Shonen Jump. Las consignas de la serie estaban claras, al igual que muchas

de las obras que se publican en esta revista: acción, peleas a raudales, ritmo rápido y un humor bastante absurdo que poco a poco sería una de las señas características de la serie. El manga pretendía ser en un principio una parodia del clásico de televisión **Ultraman**, pero ni ellos mismos sabían del éxito que obtendría más adelante. Pese a la fama que puede otorgar el salir publicado en dicha revista, la competencia era dura por aquellos entonces: mangas como **Hokuto no Ken**, **Saint Seiya** o **Captain Tsubasa** también pegaban fuerte en esos momentos. De todas maneras, **Kinnikuman** supo hacerse un pequeño hueco entre los lectores y poco a poco fue demostrando toda la calidad que atesoraba. "Los" *Yude Tamago* poseían su propio estilo tanto en el dibujo como en la narración, y aunque es cierto que la serie ya se intuía como todo un shônen con un simple vistazo, la velocidad en las páginas, la depuración en el modelado de los cuerpos, el realismo en algunas escenas de lucha y los usuales SD eran algo propio de *Shimada*, *Nakai* y su **Kinnikuman**.

El manga finalizó en 1988, y una década después aparecería la secuela, **Kinnikuman II**, que narraba las hazañas del hijo de nuestro protagonista.

En cuanto al anime, fue todo un exitazo en las pantallas de todo el mundo. Toei Animation supo aprovechar el tirón que el manga tenía entre los aficionados, y realizó un trabajo estupendo con dos temporadas que formaron un total de 183 capítulos, películas y especiales aparte. La animación era muy buena para la época, como también lo era la fidelidad respecto a la versión en papel. Aquí pudimos disfrutarla a través de algunos canales autonómicos con el nombre de **Muscleman**, de la misma manera que muchos amigos del protagonista también tuvieron cambios en el nombre. El compositor de la banda sonora, *Yusuke Honma*, que más tarde repetiría con **Yu Yu Hakusho** o **Fushigi Yuugi**, hizo un trabajo excepcional, y los más veteranos recordarán las míticas melodías de la serie (sin contar los temas de apertura y cierre, que también eran geniales) en los momentos en que *Suguru* recobraba todo su poder y pasaba de nuevo a la acción para vencer a sus adversarios.

Merchandising

Como cualquier otra serie de éxito, de **Kinnikuman** se puede encontrar de todo: tazas, peluches, libretas, calendarios, camisetas, art-books, llaveros.. .muchas cosas. Para algunos, una chorrada, para los fans, imprescindibles. Aunque es cierto que antes era más fácil encontrar merchandising, ahora, gracias a la segunda serie, se ha vuelto a poner de moda el fenómeno y ya no es tan difícil. Sobre este nuevo anime podemos encontrar videojuegos para diversas plataformas, entre ellas Game Boy Advance y Game Cube, que se suman a los antiguos videojuegos ya existentes (para Nes el primero de ellos) que salieron a la luz durante el éxito de la serie predecesora. Quizá el que más justicia hace a la serie en los tiempos actuales es **Kinnikuman New Generations VG Legends**, para Game Cube (en el que pueden jugar hasta 4 personas, una delicia) y el **Kinnikuman Generations** para PS2. Acción y lucha libre en estado puro.

Kinnikuman hoy en día

Debido al gran éxito obtenido hace años con el anime, las cabezas pensantes de Toei Animation han decidido repetir la misma fórmula de antaño, ya que decidieron que si algo triunfaba, ¿para qué cambiarlo? Así nació en el año 2002 **Kinnikuman II**, basada en el manga del mismo nombre aparecido cuatro años atrás, y que narraba las hazañas del hijo de *Suguru Kinniku*. De nuevo los denominados demonios *Choujin*, que ya fracasaron en su intento de dominar la tierra años atrás, intentarán por todos los medios que el planeta azul caiga bajo su poder. Nuestros queridos luchadores (*Terry*, *Rammenman*, *Robinmask*...) son ya demasiado mayores para detenerlos, y el mayor luchador de todos los tiempos, *Suguru Kinniku*, se encuentra desaparecido. La última esperanza radica en su hijo, *Mantarou Kinniku* -que por cierto no se lleva demasiado bien con su padre- y la nueva generación de luchadores, pero... ¿serán lo suficientemente poderosos como para pararles los pies? Confiemos en que los más jóvenes salven ahora el planeta... Como veis, tenemos **Kinnikuman** para rato. Puede que ahora podamos disfrutar de nuevo con el anime, pues aparte de las autonómicas, la distribuidora americana 4Kids Entertaiment ha comprado la serie, lo que supondría una gran difusión a nivel mundial. Tampoco hay que descartar el manga, pues alguna editorial ya ha demostrado que los antiguos títulos también tienen gran cantidad de seguidores. ¡¡Todo sea por poder disfrutar en condiciones de los combates del más grande luchador a este lado de la Vía Láctea!!



Pedro López [Sirinae]







"Esta es la historia de un gran jugador de baloncesto (y cómo llegó a serlo sólo para tratar de ligar con una tía)". Estas palabras son las que nos encontramos en la contraportada del manga de Slam Dunk, y vienen a definir precisamente lo que es la serie: el nacimiento de un gran jugador por pura casualidad, para ligar con una tía. Él es Hanamichi Sakuragi, un macarrilla de instituto al que 50 chicas le han dado ya calabazas. Odia el baloncesto, pero no sabe que tiene un montón de cualidades para este deporte. Leed este artículo y descubriréis una de las mejores series de manganime de todos los tiempos...

El basket-man Sakuragi

Todo empieza cuando *Hanamichi Sakuragi*, un gamberrillo con mucho orgullo, acaba de ser rechazado por la chica número 50 de su vida, que dice estar enamorada de un jugador de baloncesto (momento a partir del cual odiará este deporte). El pobre se queda a cuadros, y sus amigos no paran de reírse de él. *Sakuragi* entra en el instituto Shohoku y se enamora de *Haruko*, la cual alaba su enorme estatura y le pregunta si juega al baloncesto. Él le responde que por supuesto, que es un gran deportista, pero en realidad no tiene ni idea y lo único en lo que domina es en las peleas. Además *Haruko* está enamorada de otro jugador, *Rukawa*, que va a su mismo instituto. A partir de ese momento *Rukawa* se convertirá en el rival de *Sakuragi*, aunque este último aún está muy lejos de llegar a su nivel de juego. Finalmente, nuestro protagonista acabará metiéndose en el equipo de baloncesto movido por *Haruko*, después de "derrotar" al capitán *Akagi*, al que llama "Gori" (de gorila), que es ni más ni menos que el hermano de su amor platónico.

La serie como veis empieza movidita, y las cosas comienzan a ponerse interesantes cuando se inician los partidos de la prefectura para llegar al campeonato nacional. *Sakuragi*, que se llama a sí mismo genio y basket-man, no tiene ni idea de baloncesto... ¿Podrá hacer algo en el equipo?

La alineación

Hanamichi Sakuragi El pelirrojo más llamativo de todos los tiempos es un nervio que no puede estar quieto ni un segundo. De ser un macarrilla y estar metido en todas las peleas, pasará al Shohoku porque está enamorado de *Haruko*. Eso es al principio, luego su pasión se irá desatando cada vez más. Sus primeros partidos son meteduras de pata constantes (aunque él cree que es un genio) pero su velocidad, fuerza y su tremenda capacidad para los rebotes hacen de él cada vez más un imprescindible, aunque aún tenga que mejorar mucho.

Kaede Rukawa El contrapunto de nuestro protagonista. Tranquilo (se duerme incluso en bicicleta), poco sociable y callado, el novato *Rukawa* es la estrella del Shohoku. Si no fuera por sus increíbles cualidades como jugador, sus compañeros lo despreciarían por su frío comportamiento, pero está llamado a ser el próximo capitán del equipo algún día. Será el gran rival de *Sakuragi* y tiene muchas fans, tantas que al final resulta ser extremadamente exagerado xD

Takenori Akagi El capitán del Shohoku está en el último año y es todo un gigante, mide 1´94 m y destaca por su "gorilla dunk". Es un excelente pívot: bloquea, coge rebotes, defiende y machaca. También le da capones al prota cuando se lo merece.

Hisashi Mitsui Otro jugador de último año. Pasa de ser el MVP (jugador más valioso) en el primer ciclo de instituto a ser todo un macarra sin futuro por culpa de una lesión y malas influencias. Adora al entrenador, y finalmente volverá al equipo. Sin embargo su inactividad le pasa factura, aunque su capacidad de tiro (es un as en los triples) está fuera de toda duda.

Ryota Miyagi Es uno de los mejores bases de la prefectura de Kanagawa en parte gracias a su extremada velocidad. Pese a su baja estatura, es un gran jugador de baloncesto. Su único punto débil es la manager del equipo, *Ayako*, de la cual está perdidamente enamorado. Si alguien la toca, está muerto xD.

Kiminobu Kogure El jugador que faltaba en el equipo. *Kogure*, sub capitán del equipo, es también de último año y no es que sea demasiado bueno, por lo que se verá relegado al banquillo casi siempre por culpa de *Sakuragi* (además de soportar que le llame "cuatro ojos"). Aun así, es bastante carismático y siempre anima al equipo.

Akira Sendoh Otra de las estrellas de **Slam dunk**, aunque éste no es un jugador del Shohoku. Miembro del Ryonan, *Sendoh* es uno de los mejores jugadores de toda la serie, y será el gran rival de *Rukawa* -sus duelos serán antológicos-.

Haruko Akagi La hermana menor de *Akagi* es también una aficionada al baloncesto, pero ella no practica este deporte. Está locamente enamorada de *Rukawa* y anima a *Sakuragi* a jugar al baloncesto. Es un poco pava, y no se da cuenta de que el protagonista pierde la cabeza por ella.

Otros Obviamente una serie deportiva tiene como mínimo un par de personajes destacados por equipo, y así tenemos a *Maki*, *Fujima*, *Kiyota*, *Jin*, *Uozumi*, *Fukuda*... un montón, demasiados de hecho para comentarlos todos, y es una pena, porque son increíblemente carismáticos.

El manga y el anime

Allá por el año 1990 el famoso Shonen Jump vio nacer entre sus páginas la que sería una de las series de manga más exitosas de todos los tiempos: **Slam Dunk**, de la mano de *Takehiko Inoue* (conocido también por otras obras como **Real** o sobre todo **Vagabond**, actualmente en publicación). Continuó publicándose hasta 1996, un total de 31 tomos que mostraron el talento del autor para esto del manga (y ya de paso, su evolución como dibujante y espíritu de sacrificio, pues se pasó cinco años seguidos sólo haciéndola, sin vacaciones. Cinco años, que se dice pronto). De *Inoue* cabe decir que es un gran mangaka, no sólo diseña con excelentes proporciones el cuerpo humano, sino que su trabajo con las sombras y facciones es de un auténtico maestro (muestra de ello es la gran cantidad de instrumentos que utiliza para dibujar). Aquí en España el manga está siendo publicado por la editorial Ivrea en las ediciones a las que tan bien nos tienen acostumbrados y a un precio bastante razonable (cabe añadir además que para ser lo más fieles posibles al baloncesto real, han contado con dos jugadores profesionales como asistentes y consultores).

El anime en cambio consta de 101 capítulos más 4 OVAs de 40 minutos de duración cada una, que los nipones pudieron disfrutar entre 1993 y 1996. *Nishizawa Nobutaka* fue el encargado de su dirección, pero el anime tan sólo cubre 22 tomos del manga, lo que dejó a muchos con las ganas, ya que la cosa sólo llega hasta el final del campeonato de clasificación para el nacional, que no se llega a mostrar en la animación. Además obviamente hay capítulos de relleno, y la animación no es nada del otro mundo, pero la música y en la serie en sí son geniales. Ha sido Selecta Visión quien ha traído el anime a España, pero a día de hoy tan sólo en la región catalana pueden disfrutar de él a través de su propio canal autonómico (ahora mismo la emiten de lunes a viernes a las 14h).

Por supuesto, también existen diversos CDs de música, videojuegos y merchandasing variado, pero no disponemos de espacio para explicarlo todo (recomendamos a nuestros lectores el dossier que se hizo en el número 46).

En definitiva

Series deportivas hay muchas, pero pocas son como **Slam Dunk**. No sólo porque no se centra única y exclusivamente en el deporte, sino porque las jugadas están cargadas de realismo (dentro de lo que cabe, claro, ya que no es muy normal eso de ver a quinceañeros japoneses haciendo cosas que pondrían verde de envidia a *Michael Jordan*...) y la acción no para de sucederse. Los personajes desprenden carisma, y todos ellos tienen una personalidad que les hace diferenciarse perfectamente los unos de los otros, y que lleva a que aunque los jugadores de otros equipos sean secundarios, puedan perfectamente ser vuestros favoritos. El ritmo del anime al principio es pausado, pero cuando se establece la alineación titular definitiva y empiezan los partidos, la cosa cambia y comienza a enganchar de verdad. El manga, por su parte, tampoco decepciona, ya que es totalmente dinámico y no te da un segundo de respiro. Probadla y seguro que **Slam Dunk** pasará a estar en la lista de vuestras diez series preferidas ^-^

Este artículo va dedicado a *Rukawa*, *Jin*, *Fujima* y *Miyagi*, ellos ya saben porqué.

Pedro López [Sirinae]







La figura del Samurái en la historia

Vencer es fácil. Ser vencido es fácil. No vencer ni ser vencido: he ahí el verdadero camino (Miyamoto Musashi, 1584-1645).



El samurai que ha trascendido a Occidente es quizá la imagen de un guerrero culto y disciplinado, un hombre de leyenda cuya vida se entrelaza con su espada, como un héroe mítico destinado a la muerte o al triunfo más glorioso. Al igual que nuestros caballeros medievales aquí en Occidente, el samurai ha sufrido un proceso claro de romanticismo, dotándolo de una dimensión mística que puede advertirse ya en las películas de *Kurosawa* como en gran parte de la literatura o el propio manga. Pero... ¿qué es un samurai y a cuándo se remonta su aparición?

EL ORIGEN DEL SAMURÁI Y DEFINICIÓN

Los samuráis (*NdL: si bien samurai se puede escribir tanto así como samurái, y seguramente os lo encontraréis de ambas maneras, el plural no deja esa libertad*) como tales surgen en el período Tokugawa (la era Edo, 1603-1868), cuando *Ieyasu Tokugawa* instaura la figura del Shogun como una especie de unificador de Japón, iniciándose así el famoso shogunato que se mantendrá hasta la Restauración Meiji, cuando se reinstaura la figura del emperador. Anteriormente al período Tokugawa, estaban los *bushi*, guerreros que formaban clanes. Instruidos en el bushido, el camino (do) del guerrero (bushi), su función era básicamente la militar. La era Heian (794-1185) es una época de florecimiento para los bushis. Por otra parte, la

palabra samurai ni siquiera existía: sí que contaban con *saburai*, palabra que designaba a los guardias imperiales que portaban espadas.

Tras la famosa batalla de Sekigahara (1600), cuya magnitud es comparable a la de Waterloo, *Ieyasu Tokugawa* llega al poder e instaura un régimen en el que destaca un nuevo orden social. En este se inscribe el samurai: en efecto, el samurai es una clase social, en la práctica funcionarios de armas que podríamos equiparar a una aristocracia floreciente. Con los *Tokugawa* se inicia una época de paz donde estos samuráis apenas tienen que utilizar sus conocimientos en el combate, al contrario que los bushi, los cuales se ocupaban básicamente de batallar. Los samuráis sirven a su señor (daimyo) como una fuerza del orden, recibiendo a cambio tierras y un pago que poco a poco los convierte más en funcionarios que guerreros. Es en esta época cuando se desarrolla la visión más mística y de leyenda del samurai, al tiempo que se define su código moral (Hagakure) y el del guerrero (Bushido). Aportaciones como las de *Miyamoto Musashi* con su **"Libro de los cinco anillos"** son bien conocidas.

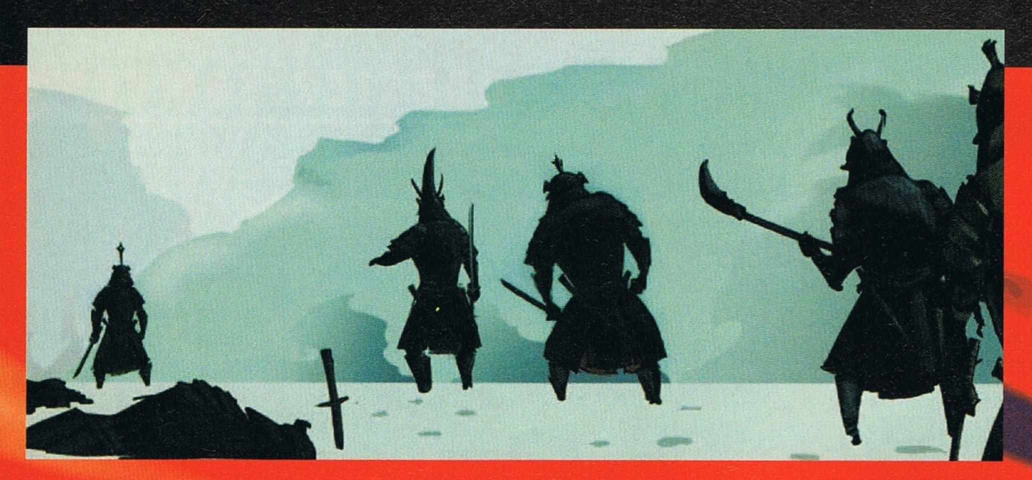
El samurai no sólo aprende kendo (el camino de la espada), sino que también está versado en otras artes como el de la pluma (especialmente el estudio de los clásicos chinos). Las escuelas de kendo surgen en el periodo Muromachi (1333-1573) inscritas a los templos, pero ya en la época Tokugawa éstas aparecen en los castillos de los daimyo. El samurai lleva dos espadas, una corta (la wakizashi) y una larga (la katana), aunque hay más tipos de espadas y varias escuelas que daban variedad al asunto. La famosa espada de madera o bambú (shinai) se utilizaba para los entrenamientos, excepto en casos excepcionales como el de *Musashi* que llegó a utilizarla en duelos a muerte. El samurai debe respetar un estricto cogido de honor que tiene influencias de diversos senderos filosóficos, como es el de *Confuncio* (el confuncianismo chino), el shintoismo (religión autóctona del Japón que destaca por sus millares de dioses) y, finalmente, por el zen. El zen es básicamente el budismo en su vertiente japonesa y en la época Tokugawa adquiere una importancia vital, buscando la simplicidad y naturalidad de las cosas: he ahí, por poner un ejemplo, la famosa poesía japonesa de tres versos conocida como haiku o la ceremonia del té. Todas estas vertientes son importantes para el samurai, que no sólo busca el perfeccionamiento de su arte con la espada, sino también el adiestramiento de mente y espíritu. Aquí tenemos, pues, esa vertiente mística que hace del samurai ese personaje de leyenda que escribe poesía, toca varios instrumentos musicales, y utiliza sus espadas con una calma de espíritu abrumadora. Y para muestra un botón: *"En el Vacío está la virtud, y no existe el mal. La sabiduría tiene existencia, el principio tiene existencia, el Camino tiene existencia, pero el espíritu es la nada: es el Vacío"*.



MIYAMOTO MUSASHI Y EL CÓDIGO DEL SAMURÁI

Estas palabras tan terriblemente místicas ponen punto y final al **"Libro de los cinco anillos"** de *Miyamoto Musashi*. *Musashi* está considerado en Japón como el "gran maestro de la espada" y es uno de los samuráis más conocidos y protagonista de multitud de novelas, mangas (**Vagabond** por poner un ejemplo), películas e incluso videojuegos. Participó en la famosa batalla de Sekigahara y, por lo tanto, su historia se inscribe a caballo entre el orden antiguo y el que instaurará Tokugawa. Aunque por sus aportaciones al código del samurai se le pueda llamar así, más bien se trató de un ronin. Perteneció al clan Harima, de la isla de Kyushu, una familia venida a menos. Con siete años quedó huérfano y su vida es pues la de un vagabundo (el ronin es, básicamente, un samurai sin señor), dedicada a la perfección en el arte de la estrategia (para *Musashi* estrategia es el arte del combate tanto a nivel de un duelo uno contra uno, como en una batalla multitudinaria, y critica ya en su época la rigidez de muchas escuelas y la falta de un estudio y dominio del verdadero arte de la estrategia por parte de la mayoría de guerreros). Aportó el uso de dos espadas (la larga para espacios abiertos, la corta para interiores) y es una leyenda por haber sido vencedor en todos sus duelos, hasta el punto de utilizar la espada de bambú considerándose invencible. También destacar que uno de sus lemas fue "estudia los Caminos de todas las profesiones": él mismo fue poeta, escultor, pintor y practicante de otras artes, como precursor de otros samuráis.





Tras hablar de *Musashi*, cuya importancia es esencial para la figura del samurai y su posterior evolución histórica, uno se da cuenta de que los grandes guerreros, los bushi, vivieron antes de la época de paz que floreció con Tokugawa. *Tadakatsu Honda*, *Mitsuhide Akechi* o *Masamune Date* entre otros. El samurai es otro concepto, menos ligado a la armadura y más al kimono. El guerrero ahora se enriquece (y en más de un sentido, como ya hemos visto) pero se vuelve menos fiero, pues lejos quedan en tiempos de paz aquellas batallas multitudinarias como la de Sekigahara. Pero el samurai también conoce su ocaso y su papel se pierde con la Restauración Meiji en 1868. Al igual que en Occidente, la Época Moderna significa la creciente preponderancia de la burguesía frente a la aristocracia, en Japón con la restauración del emperador y la modernización (u occidentalización, depende de cómo se vea) del país ocurre algo similar. Se prohíbe llevar espadas en público, uno de los símbolos del poder de los samuráis. Como clase, se extinguen, tanto en sus funciones como engranajes de un sistema feudal, como por su código que choca con la sociedad emergente. Aun así, de todos es sabido la extraña armonía que el pueblo japonés ha logrado entre tradición y modernidad. Es por eso que, incluso hoy en día, los empresarios japoneses leen las enseñanzas de *Miyamoto Musashi* u otros se instruyen en el arte del kendo teniendo en cuenta muchas de las enseñanzas de antaño. El samurai como tal ya no existe, pero tanto el manga como el anime, entre otros medios, nos dan una oportunidad de vislumbrar más o menos fielmente lo que fueron.

Para terminar, recordemos los puntos básicos de la moral del guerrero según *Miyamoto Musashi*: evitar los pensamientos deshonrosos; el Camino es entrenamiento y práctica; que todas las artes nos sean familiares; conocer el Camino de todas las profesiones; saber distinguir entre las ventajas e inconvenientes de todas las cosas del mundo; desarrollar el juicio intuitivo en el conocimiento de cada asunto; percibir lo que no puede ser visto; prestar atención al menor detalle; no hacer nada inútil (*Miyamoto Musashi*, **"El libro de los cinco anillos: guía del samurai"**, de ediciones Miraguano, colec. Libros de los Malos Tiempos, 5ª ed., Madrid, Mayo del 2000).

EL SAMURAI DENTRO DEL MANGA Y EL ANIME

Vagabond, **La espada del inmortal**, **Lobo solitario y su cachorro**, **Rurouni Kenshin**, **Samurai Deeper Kyo**, **Kurogane...** Innumerables son los mangas que nos presentan de una u otra forma la figura del samurai. Dentro de los mangas históricos, el samurai es un personaje recurrente cuando no lo es el ninja, protagonista de series como **La leyenda de Kamui**, **Ninja Scroll**, **Raika** o **Naruto**. Aunque ninja y samurai cruzan sus caminos en multitud de ocasiones, no debemos confundir ambos términos. Un ninja era una especie de espía o agente secreto. La figura del ninja encuentra sus orígenes en China e hicieron acto de presencia en Japón en el reinado de *Shotoku* (574-622). Los ninja se formaban en clanes que servían a diferentes familias nobles, destacando entre los clanes los *Iga* y *Koga* como podemos apreciar en **Cónicas del viento**. Un ejemplo de dichos personajes es *Hattori Hanzo*, un general de *Ieyasu Tokugawa* y jefe del clan *Iga* (seguramente *Tarantino* se basó en dicho personaje para **Kill Bill**). De esta manera, los ninja coincidieron históricamente con los bushi y nunca fueron demasiado amigos.

Muchos autores de manga han tomado como protagonistas de sus mangas personajes reales como es el caso de *Miyamoto Musashi* en **Vagabond** o **Usagi Yojimbo**, aunque a veces el personaje histórico sólo sirva como base de inspiración. Otras veces nos encontramos con personajes totalmente inventados y en multitud de ocasiones bastante inverosímiles. Tendríamos que diferenciar diferentes aproximaciones al tema: del realismo de **Vagabond** a la fantasía de **Samurai Deeper Kyo** o **The Hakkeden**, o también, del aspecto adulto de **Lobo solitario y su cachorro** a la infantil aproximación de **Pace Maker Kurogane** o **Jubei-chan**. En otras ocasiones, nos situamos en diferentes épocas manteniéndose el código del bushido como en **Yaiba**, aunque ya no se pueda hablar del samurai en estricto sentido: es el espíritu del samurai lo que se pretende reflejar y no la figura social o histórica.

Desde autores como *Osamu Tezuka* con su manga **Dororo** o *Masami Kurumada* (el autor de **Los Caballeros del Zodiaco**) con **Akane-iro no kaze**, muchos autores de renombre han probado suerte con los samuráis. *Jiro Taniguchi* hace su aproximación al tema en **Crónicas del viento**, dando vida a *Jubei Yagiu*, otro de los personajes históricos más misteriosos e interesantes junto a *Miyamoto Musashi* y que ha sido objeto de diferentes adaptaciones tanto en manga como en videojuegos. Mientras, autores como *Kazuo Koike* o *Nobuhiro Watsuki* se han hecho de oro con el tema e incluso se han visto encasillados en el género (*Watsuki* lo intentó con el western pero fracasó).

Para hacerse una idea de la magnitud que tienen dichos personajes en el mundo del manga y el anime sólo hay que fijarse en la producción de nuevas series en Japón. **Samurai 7** es la adaptación que Gonzo ha realizado de **Los siete samuráis** de *Akira Kurosawa* incluyendo unos toques de tecnología. *Shinichiro Watanabe*, el director de **Cowboy Bebop**, ha estado trabajando en **Samurai Champloo**, protagonizada por dos ronin y una chica en busca de un samurai con olor a girasoles a ritmo de hip hop. El shinsegumi es la institución en torno a la cual gira la serie **Pace Maker Kurogane**, mientras que **Otogi zoushi** de Producciones IG nos transporta a la era Heian de la mano de *Hikaru*, la hija de un clan samurai que debe suplantar a su hermano en la búsqueda de una extraña gema que puede solucionar el caos que reina.

En nuestro país hubo escasez de mangas que giraran en torno a la figura del samurai durante un tiempo, aunque se publicó fragmentadamente **La espada del inmortal** o **Renka** de *Hiroyuki Asada*. No ha sido hasta época reciente que hemos visto publicar alguno de los títulos más destacados del género como **Lobo solitario y su cachorro** de *Kazuo Koike* y *Goseki Kojima*. A continuación os presentamos algunos de estos títulos.

Jaime "Thorin" Munuera
Marta "Tinuviel" Munuera



VAGABOND

El camino del Samurái

Este mes de agosto Takehiko Inoue anunciaba que se tomaba un descanso en la publicación de Vagabond después del tomo número 20. A la espera de que Inoue retome el trabajo, Ivrea nos da la oportunidad de conocer la vida del que puede definirse como el samurai por antonomasia: Miyamoto Musashi.

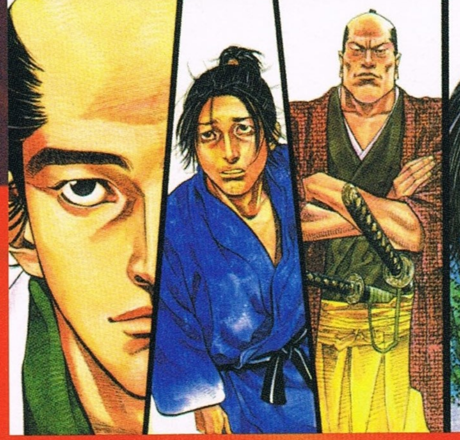
Vagabond es la adaptación al manga de una novela del escritor *Eiji Yoshikawa* publicada entre 1935 y 1939 y que rápidamente se convirtió en un *bestseller* sirviendo de inspiración para películas de cine, series de televisión y, cómo no, algún que otro manga como es el caso que comentamos. En base al material de *Yoshikawa*, *Takehiko Inoue* (el autor de la célebre **Slam Dunk**) logra una obra repleta de intensidad con dosis de una violencia seca al más puro estilo samurai a través de un dibujo de gran realismo y una excelente caracterización de los personajes a los que casi uno puede sentir respirar.

La historia de *Miyamoto Musashi* tiene su punto de partida en la batalla de Sekigahara, en 1600, donde se enfrentaban *Ieyasu Tokugawa* y *Mitsunari Ishida*. Aquel día lluvioso vio alzarse victorioso a *Tokugawa* y entre el barro y los cuerpos de los guerreros de ambos bandos se encontraba el joven *Takezo Dimmen* y su amigo de la infancia *Matahachi Honiden*. El joven *Takezo* logra sacar a su amigo del campo de batalla, ahora convertido en un campo de muerte, para ser posteriormente acogidos por una mujer llamada *Oko* y su hija *Akemi*. Sin embargo, la debilidad de *Matahachi* y la mente sibilina de *Oko* desembocan en la traición de *Matahachi* a su amigo. Una vez solo, *Takezo* intenta volver a su pueblo natal Miyamoto, para verse repudiado una vez más por sus antiguos convecinos. Sólo el monje *Takuan* y *Otsu*, la prometida de *Matahachi* y amiga de la infancia de *Takezo*, se interesan por el joven. Es *Takuan* quien le da el nombre de *Miyamoto Musashi* (Miyamoto por su pueblo natal y Musashi es otra posible lectura de Takezo), tras lo cual comienza un viaje iniciativo y de aprendizaje por Japón como ronin para perfeccionar su arte con la espada que le llevará a enfrentarse a diferentes escuelas y clanes samurai como los *Yagyu* o los *Yoshioka*.

¿Qué hay del personaje real en el manga de *Inoue* y qué hay de ficticio? Complicado es desentrañar el mito del personaje de carne y hueso a estas alturas. Conocemos hechos de la vida de *Musashi* a través de los relatos que recogieron sus discípulos (**Crónicas de los dos cielos**) e incluso podemos deducir cómo pensaba a través de su **Libro de los cinco anillos**, sin embargo la obra de *Eiji Yoshikawa* ha servido para dar una interpretación del personaje que ha calado fuertemente y ha ayudado a forjar la leyenda del que se considera uno de los samuráis más grandes de la historia (si no el más importante). En **Vagabond** se nos presenta a *Musashi* como un personaje un tanto bruto y de aspecto grotesco y miserable. *Musashi* formó parte del bando perdedor en Sekigahara, pero eso no supuso un obstáculo para que en su vagabundeo llegase a conseguir un gran reconocimiento. Se dice trabó combate setenta veces y de todas ellas salió vencedor. Algunos de sus más famosos duelos podemos disfrutarlos con gran intensidad en **Vagabond**: *Hozoin Kakuzenbo In'ei*, *Seijuro Yoshioka*... Aunque gran parte de su vida la pasó como ronin, en ciertos momentos puso su espada al servicio de distintos señores llegando a ejercer de consejero del Shogun en la rebelión de los cristianos de Shimawara.

Si alguien quiere averiguar qué es un samurai, qué mejor que adentrarse en la historia de uno de los creadores del código del samurai a través del dibujo y la narrativa de *Takehiko Inoue*. Una aproximación que refleja el duro mundo del samurai sin rebajar la violencia, pero sin olvidar los momentos sentimentales, de humanidad, de dolor... Uno debe carecer de sentimiento para que no se le erice hasta el último cabello del cuerpo en una viñeta como en la que se abrazan ensangrentados *Rindo* y *Kohei Tsukijaze* en el tomo trece. **Vagabond** se aleja de la fantasía de **Samurai Deeper Kyo** o de la idealización del mundo samurai que pueda encontrarse en **Rurouni Kenshin**, para hacernos sentir la dureza del camino del samurai. ¿Qué camino toméis vosotros?, es solamente decisión vuestra: *"Cada ser humano debe esculpir su propio camino"* Miyamoto Musashi.

Marta "Tinuviel" Munuera





Lone Wolf and Cub

El camino del Meifumado

Lobo solitario y su cachorro es un clásico del género feudal japonés dentro del mundo del manga. Obra de Kazuo Koike y Goseki Kojima, es venerado en el mundo entero y su influencia es, hoy por hoy, indiscutible.

Lone wolf and cub trata de una historia, básicamente, de venganza. El argumento nos pone en la piel de *Itto* del clan *Ogami*. Este clan se ocupa de proporcionar al shogun nada menos que ejecutores (kaishakunin). Así que *Itto* se encarga de cortar cabezas mientras los acusados cometen seppuku (ya sabéis, ese rito que consiste en abrirte el vientre mientras te cercenan la cabeza). Por lo tanto, tenemos a un samurai cuya función es participar en estos ritos, algo sin duda importante y honorable en aquellos tiempos. La vida de *Itto* marcha pues viento en popa hasta que el clan *Yagyu* decide inventar una complicada trama para acusarlo de traición contra el propio shogun. Sí, los mismos *Yagyu* de los que se habla en **Crónicas del Viento** que, como a estas alturas sabréis, eran ninja, o lo que es lo mismo una especie de fuerzas especiales encargadas de misiones de asesinato o de recabar información.

Los *Yagyu* matan a la mujer de *Itto* y éste logra, a duras penas, escapar con su hijo *Daigoro*. Decidido a vengar al clan *Ogami* cueste lo que cueste, *Itto* resuelve deshacerse de su código de honor y de todo cuanto le ata a su antigua vida: emprende, junto a su hijo, el camino del infierno, el Meifumado. Así que, llevando consigo un carrito para *Daigoro*, empieza a recorrer los senderos de Japón trabajando como una especie de mercenario. Padre e hijo inician pues una larga odisea, donde la muerte tiñe cada faceta y la unión entre ambos se hace indisoluble.

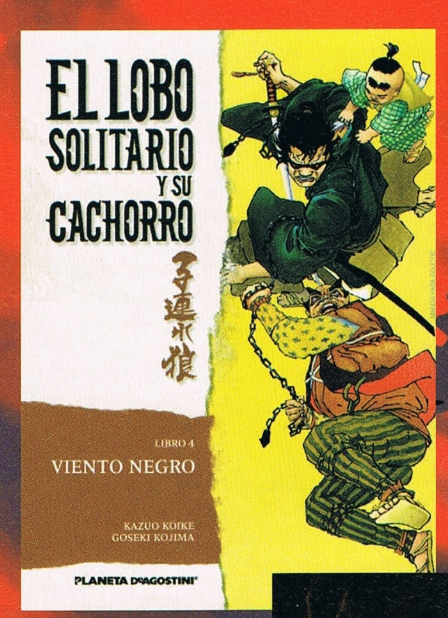
Básicamente, nos encontramos con una serie de historias, unas entrelazadas, otras independientes, donde *Itto* y *Daigoro* se enfrentan a uno o varios enemigos, sin faltar un fondo más o menos detallado en según qué ocasiones. Hay capítulos que tienen atisbos de leyenda, otros son simples enfrentamientos al estilo chambara (cine de samuráis, como el fantástico **Yojimbo** de *Kurosawa*), y algunos llegan a mostrarnos facetas del guerrero muy interesantes como ese capítulo donde *Itto* debe matar a un Buda viviente.

¿Es *Itto* un samurai? Lo era cuando estaba bajo las órdenes del shogunato y tenía un papel por el cual recibía tierras y una remuneración. Una vez es traicionado, rompe sus ataduras y se convierte simplemente en un asesino. No se trata de un ronin: un ronin es un samurai sin señor que anda vagabundo habiendo perdido sus posesiones, trabajando como mercenario para quien acepta sus servicios. En cambio, *Itto* decide recorrer el camino de un asesino. El código del samurai es respetado por el ronin, de no hacerlo se convierte en un simple bandido. En cambio, *Itto* no respeta más que su propia sed de venganza y su capacidad de matar a otros. Es, en pocas palabras, un demonio.

Leer **Lone wolf and cub** es muy recomendable si queremos tener una visión más o menos acertada del Japón feudal, pues hay bastantes detalles que profundizan un poco más en el tema haciendo que no se trate sólo de una mera historia de espadas entrechocando y sangre brotando. En lo que se refiere a publicaciones del género del samurai aquí en España, me atrevería a decir que es lo más interesante, con perdón de **Usagi Yojimbo** y **Vagabond**. Su calificación de clásico no es en vano y no hay más que dejarnos sumergir en sus páginas para comprenderlo.

Artísticamente, **Lone wolf and cub** no tiene pérdida. El estilo es muy cinematográfico, cosa normal teniendo en cuenta la afición de *Goseki Kojima* por el cine chambara y el maestro *Akira Kurosawa*. Las partes de acción están resueltas siempre con maestría y los personajes bien definidos y expresivos, sin contar el detalle de los escenarios. Hay que tener en cuenta el gran trabajo documental que tiene detrás un manga histórico. Habrá a quien el dibujo le parezca sucio y anticuado, prefiriendo un dibujo más limpio típico de un manga más actual y con una estética más marcada. Craso error si por esas razones triviales no le da una oportunidad a este manga, siempre recordando que se trata de una obra adulta que, por su crudeza y su profundidad en algunos aspectos, no es recomendable para todos los públicos.

Jaime "Thorin" Munuera

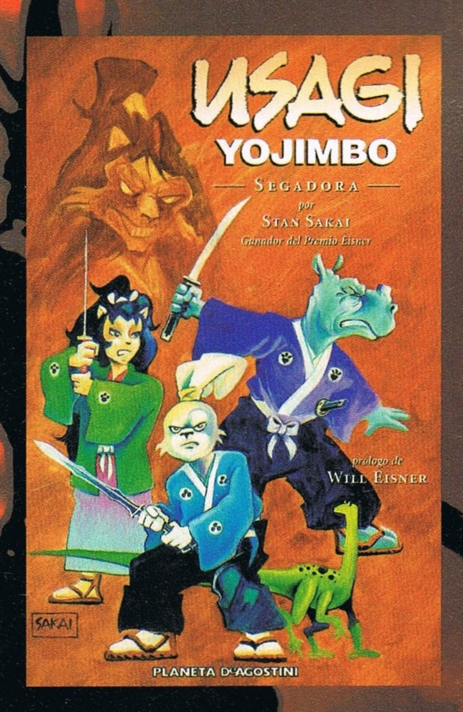






Usagi Yojimbo

A estas alturas es ligeramente cansino tener que recordaros que existe un manga de un tal Stan Sakai en el que sale un conejo samurai de nombre Usagi que es de lo mejorcito que el género ha visto nacer.



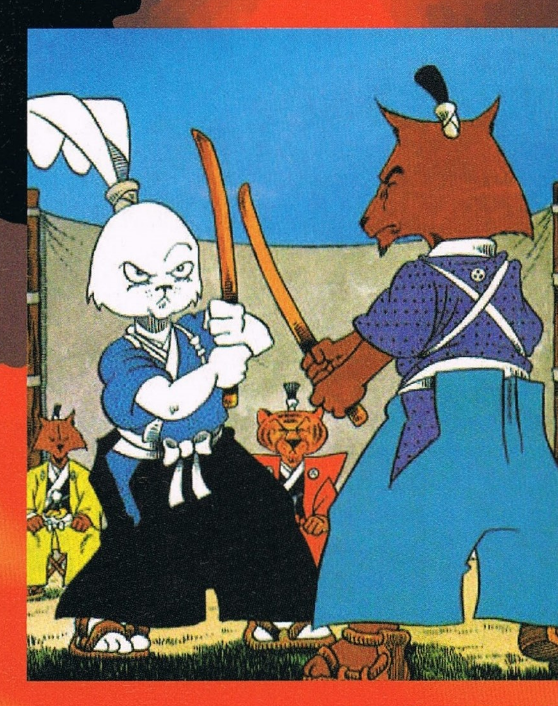
Stan Sakai es un dibujante afincado en EEUU que, entre otras cosas, ha entintado el **Groo** de *Sergio Aragonés* y ha ganado varios premios Eisner por su trabajo (*NdL: Y además vendrá al ExpoCómic de Madrid y... ¿adivináis quien disfrutará del enorme placer y privilegio de una laaaaarga entrevista exclusiva con él? Que será publicada en Minami, por supuesto*). **Usagi Yojimbo** nació durante el boom de las famosas **Tortugas Ninja**, pero su pervivencia ha ido más allá (y su calidad también, por qué no decirlo). Y ahora vamos a repetirnos, porque atención amigos pero ese conejo de largas orejas está basado en nada más y nada menos que *Miyamoto Musashi*. Si a estas alturas no os suena el buen *Musashi*, os vamos a tener que catear el curso de otaku, friki o como os queráis llamar. Claro que *Sakai* sólo coge el nombre del mítico samurai y, a partir de ahí, inventa totalmente su propia historia.

Usagi es un samurai que, durante la dramática batalla de Adachigara, ve morir a su señor *Mifune* a manos de *Lord Hikiji*. La muerte de su señor lo condena a ser un ronin vagabundo e inicia su propio viaje de aprendizaje y perfeccionamiento de su técnica como espadachín. Es así como conocerá multitud de personajes: *Tomoe*, *Chizu*, el monje *Sanshobo*, *Murakami Gennosuke* (un cazarecompensas con aspecto de rinoceronte inspirado en la magnífica interpretación de *Toshiro Mifune* en **Yojimbo** de *Akira Kurosawa*), la feroz *Inazuma*, el general *Ikeda*, *Oyama Tadanori* (el señor de los búhos), el misterioso *Jei* y la pequeña *Keiko*. Docenas de personajes que convergen en tramas independientes, y otras que se van ligando para formar algunas mucho más complejas, todas ellas con pinceladas de leyendas shintoistas o tradiciones que nos acercan más al Japón feudal. El trabajo de *Sakai* es a veces abrumador, provocando que el lector incluso aprenda sobre ciertas artes que poco o nada tienen que ver con el kendo.

¿Es *Usagi Yojimbo* una buena forma de conocer pues lo que es un samurai? Me atrevería a decir que es de las mejores. Bajo su aspecto de cómic de animalitos (recordemos que aquí en vez de personas tenemos diversidad de animales con aspecto antropomorfo) se oculta, como ya dije, un compendio de tradiciones, leyendas y lecciones que nos pueden acercar a ese mundo, aunque a menudo sea a su faceta más mística y legendaria. Algunas historias no dejan de ser un simple divertimento mientras otras profundizan en la figura del samurai, su código de honor hacia su señor y para consigo mismo: incluso hay un capítulo titulado "El camino del samurai". **Usagi Yojimbo** tiene la acción que se puede buscar en otros manga de misma ambientación, pero destaca en su riqueza de personajes, de matices, de leyendas y tradiciones, siendo en conjunto uno de los tapices más complejos que podemos encontrar actualmente dentro del amplio mundo del cómic sobre la época feudal japonesa. Lo bueno es que esto lo hace de una forma siempre entretenida y no mediante largos textos o referencias confusas hacia la historia de Japón, lo cual, a mi parecer, le da aún mayor valor.

En definitiva, **Usagi Yojimbo** sigue siendo un imprescindible del género. Su apariencia simple en cuanto a su dibujo y ese aspecto engañoso de hallarnos ante algo infantil, a causa de las figuras animales, esconden un trabajo tremendamente interesante y que nos dejará siempre con hambre. Si decidís viajar junto a *Usagi*, no querréis dejar de hacerlo.

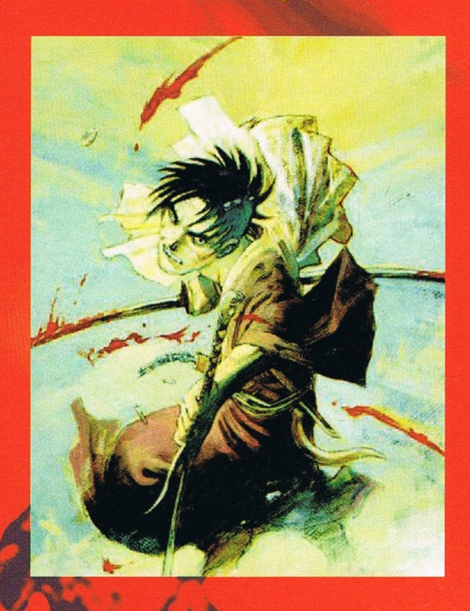
Jaime "Thorin" Munuera



La espada del inmortal

El camino de la venganza

Olvidémonos por un momento del rigor histórico, dejemos que Hiroaki Samura añada unos toques de fantasía, unos personajes de lo más variopinto y una gran multitud de armas singulares, muchas de ellas inventadas, que hacen de los combates algo más que el simple choque entre katanas.



La espada del inmortal es una obra fantástica cuya ambientación es la propia del mundo feudal Japonés. El elemento fantástico viene dado por la inmortalidad del protagonista y la poca credibilidad de muchos de los personajes, que navegan entre la leyenda y una crudeza propia de auténticos monstruos. Desde un hombre que recita haikus y se cose las cabezas de sus amadas al cuerpo, a un psicópata de nombre Shira que protagoniza momentos difíciles de olvidar.

El argumento de **La espada del inmortal** no es un prodigio de la imaginación, pues básicamente se trata de la típica historia de venganza. *Manji* es un samurai que no está de acuerdo con su daimyo. Su señor es poco menos que un perro corrupto y *Manji* se ve obligado a renegar de su propia posición, matando a su señor. Al negarse a realizar el suicidio ritual por su crimen, se enfrenta a las fuerzas del orden, matando a noventa y nueve guerreros enviados por el shogunato. Entre estos hombres se encuentra el marido de su hermana, *Matchi*, la cual acabará loca por perder a su esposo. Herido de muerte por éste, *Manji* vaga moribundo hasta que una anciana le proporciona un don que le permitirá la inmortalidad: los kessentchou, unos gusanos que viven en su cuerpo y que curan sus heridas, incluso en el caso de que le cercenen algún miembro.

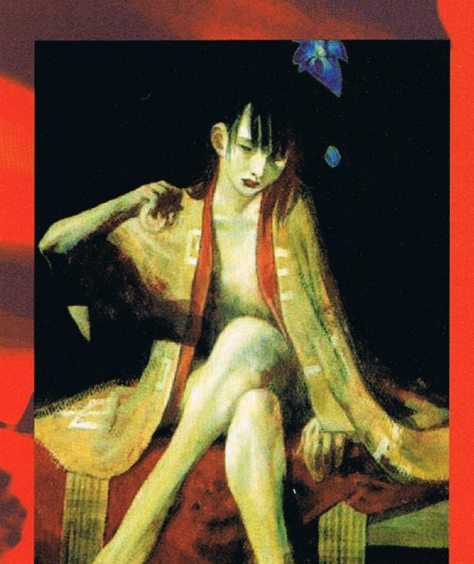
Posteriormente, *Matchi* es asesinada por unos hombres del shinsengumi, una especie de policía bajo las órdenes del shogun. Sintiendo el peso de la culpa por haber matado a su marido, haberla visto enloquecer y, luego, perderla de esa forma, *Manji* hace una promesa a la anciana: matará a mil hombres que tengan el corazón ennegrecido para así redimir sus pecados y, a cambio, los kessentchou dejarán de actuar y podrá morir como otro ser humano más.

Manji inicia pues un camino personal en el cual se encontrará con *Rin Asano*. Esta chica, hija de un maestro de la escuela Mouten Itchiryu, busca venganza sobre aquellos que mataron a su padre y su madre. He aquí el grupo de malos, que no podía faltar: guerreros de la escuela Ittoryu que defiende el uso de todo tipo de armas prohibidas por otras escuelas más tradicionales y que intenta abrirse paso acabando con el resto para así unificarlas bajo su mando. El cabecilla de este grupo es *Kagehisa*, el cual quiere vengar a su abuelo, que perteneció a la escuela del padre de *Rin Asano* pero fue expulsado por el uso prohibido de dos sables. Logra su venganza con la muerte del padre de *Rin*, pero la rueda de la venganza nunca cesa y ahora es la chica quien irá tras él.

En pocas palabras, tenemos la clásica historia en la que una chica joven busca venganza pero ha de usar los servicios de un guerrero experimentado, con lo que poco a poco se va forjando una relación entre ambos. *Manji* es el guerrero invencible debido a su inmortalidad, que se enfrentará a los esbirros de *Kagehisa*, uno por uno, llevando a cabo la venganza de *Rin*. Pero el arco argumental no se queda en una simple sucesión de capítulos donde nuestros protagonistas acaban con uno de los miembros de la escuela Ittoryu. Posteriormente, todo se complica con la aparición de nuevos personajes y la historia se vuelve mucho más densa, lejos de los primeros duelos casi pictóricos donde los diálogos brillan por su ausencia.

La espada del inmortal es un manga muy especial. Tiene una gran ambientación cuyo pilar básico es su exquisito dibujo. Los duelos suelen finalizar con auténticos cuadros de una crudeza y belleza fabulosa, aunque poco apta para estómagos sensibles. El diseño de los personajes es sublime y su caracterización cada vez mejor, destacando personajes como el artesano de máscaras, el pintor o el propio *Kagehisa*. Mucha acción, personajes carismáticos y algún toque de humor que otro, pero lejos queda de mostrarnos el mundo del samurai con realismo. Sabiendo pues lo que nos ofrece este manga, queda en vuestras manos descubrirlo.

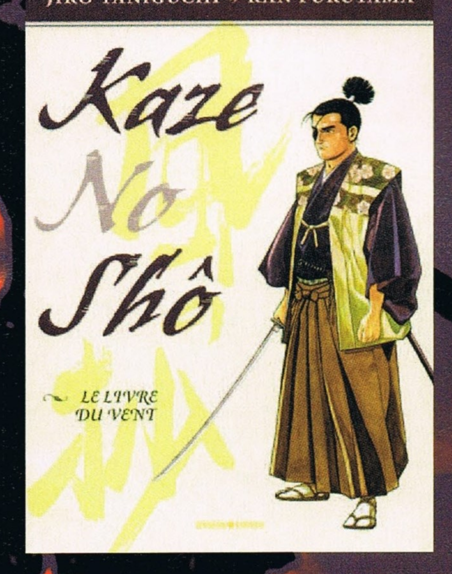
Jaime "Thorin" Munuera



Crónicas del viento

Entre el samurái y el ninja

otro de los guerreros destacados de la historia japonesa es Jubei Yagyu, cuya leyenda ha traspasado las hojas de la historia para protagonizar videojuegos como Onimusha 2, películas e incluso ha inspirado series de animación como Jubei-chan. Ahora tenemos la oportunidad de descubrir más sobre este famoso guerrero de manos de Jiro Taniguchi y Kan Furuyama.



Crónicas del viento supone la primera aproximación al manga histórico de época feudal japonesa de *Jiro Taniguchi*, donde samuráis y ninjas cruzan sus armas. Junto con el guionista *Kan Furuyama*, nos presenta una obra con grandes dosis de acción y una ambientación cuidada como suele ser común en todas las obras de *Taniguchi*, a la vez realzada por el realismo de su dibujo. Este manga nos muestra algunos acontecimientos históricos y nos aporta datos sobre la época y su estructura social, aunque resulta un tanto confuso para aquel lector no versado en el tema (la coexistencia de shogun-emperador, los clanes ninja *Iga* y *Koga*...). El argumento es ficticio y los personajes, aunque reales, no están desprovistos de un halo de romanticismo y leyenda.

La vida de *Jubei Yagyu* parece estar llena de misterios que van aumentando por su trabajo como inspector del gobierno, su actitud guerrera frente a la actitud política de su padre y el servicio del clan *Yagyu* como espías del Shogun (de ahí que se les considere ninjas) además de ser los maestros en el manejo de la espada del Shogun. Del personaje real poco sabemos: era hijo de *Munenori Yagyu* y nieto de *Sekishusai Yagyu*, fundador del clan (el mismo clan que aparece en **Vagabond**). Como el resto de su familia sirvió al shogun y estudió las diferentes técnicas de esgrima además de dejar escrito un libro, **Tsukimi no sho** (El libro de la luna), anécdota que aparece en **Crónicas del viento**.

La acción transcurre entre el periodo Meiji y la época Edo. *Furuyama* otorga la función de narrador a *Kaishu Katsu*, un personaje histórico que sirvió al shogunato y que participó en los hechos que llevaron a la Restauración Meiji. Este venerable anciano guarda muchos secretos: uno de ellos aconteció en 1649 concerniendo al clan *Yagyu*. En tiempos de la era Tokugawa, el shogun ostentaba el poder en detrimento del emperador, que no dejaba de ser una figura simbólica, papel que no acepta el emperador *Gomino*. Para llevar a cabo un plan que solucione esto, *Gomino* encomienda a uno de sus ninjas, *Yashamaru*, la misión de robar unos manuscritos secretos del clan *Yagyu* que redactó el primer shogun, *Ieyasu Tokugawa*. De esta manera *Jubei* y su hermano *Rokumaro* se ven obligados a recuperar los manuscritos y acabar con las aspiraciones del emperador *Gomino* para así impedir que nuevas guerras feudales sacudan el país.

¿Es **Crónicas del viento** un manga de samuráis? En cierta forma, este manga es más un cómic de ninjas donde los protagonistas trabajan a la sombra para llevar a cabo las decisiones de los gobernantes, pese a que la familia *Yagyu* ostentaba un cargo en la administración como profesores de esgrima del shogun. Acaba convirtiéndose en un juego de política. Tampoco en sus páginas queda latente de forma evidente el código del samurai aunque haya algún que otro elemento en la actitud de *Jubei*.

Bajo el formato de un tomo único, **Crónicas del viento** es una manga de acción, repleto de escenas de espada que no llega a ser una gran historia pero tampoco llega a defraudar en exceso si el tema es del interés del lector. El trabajo de caracterización de los personajes se ve limitado por la extensión y todo queda en una anécdota, en un hecho que pudo ser. El trabajo de *Taniguchi* se convierte en un ejercicio para que el autor desarrolle su creatividad en las escenas de lucha, como él mismo reconoce.

Crónicas del viento se convierte en una aproximación a la temática diferente a títulos como **Lobo solitario y su cachorro** o **Vagabond**, destacando más aspectos sociales e históricos que la figura del guerrero puro y duro. Una visión que enriquece el mosaico.

Marta "Tinuviel" Munuera



El Samurái
en la gran pantalla

El camino del Meifumado

El jidai-geki es como se llama al cine histórico japonés y dentro de él encontramos el chambara, un subgénero que define el cine de luchas con espada y que ha acabado utilizándose para definir a las películas de samuráis.

Sin duda, gran parte de la imagen que tenemos del samurai se la debemos a *Akira Kurosawa*, pues el chambara se vio revolucionado por el trabajo del director, al que se apodó como *"El emperador"*. En títulos como **Los siete samuráis** o **Yojimbo** redefinió la imagen que se tenía del samurai, a la vez que técnicamente sus coreografías, el ritmo de su montaje y el uso de los efectos sonoros transformaban el género que hasta entonces se había mantenido dentro de los cánones clásicos del primer cine japonés con claras influencias del Kabuki. En el periodo anterior a la Segunda Guerra Mundial, el cine histórico se vio salpicado por la militarización de la sociedad y por la política del gobierno japonés, sin olvidar la censura. Pero es en los años sesenta cuando el género sufre un revulsivo y una incorporación mayor de las artes marciales. Es entonces cuando *Kurosawa* presenta en 1956 la historia de siete ronin que son empleados por un grupo de campesinos, que se ven amenazados por una banda de malhechores. *Kurosawa* junto a dos de sus guionistas habituales, *Shinobu Hashimoto* y *Hideo Oguni*, caracteriza de forma individual a cada uno de los personajes, siguiendo este grupo el código del samurai (incluso *Kikuchiyo* pese a no ser samurai oficialmente, puesto que lo es en espíritu). Pero no sólo a *Kurosawa* debemos la imagen que muchos de nosotros tenemos del samurai, el otro responsable es el actor *Toshiro Mifune*, para muchos el actor que mejor ha encarnado el papel. En 1961, *Akira Kurosawa* estrenaba **Yojimbo** (traducido como guardaespaldas), la historia de un ronin que acaba entre dos bandos yakuza que se enfrentan por el control de un pequeño pueblo. Es aquí donde *Toshiro Mifune* forjó el personaje que tendría que arrastrar posteriormente en otros títulos y que redefinió la imagen del samurai, imagen que se exportó a Occidente y dio paso a los famosos *remakes* **Los siete magníficos** y **Por un puñado de dólares**. *Akira Kurosawa* completó su trabajo con los jidai-geki en **La fortaleza infernal**, **Sanjuro**, **Ran** y **Kamegusha**.

Bajo la sombra de *Kurosawa*, otros directores contemporáneos trabajaban dentro del género. Quizás el otro director más conocido después de él sea *Hiroshi Inagaki* con su trilogía **El samurai**, editada por Filmax en nuestro país y que reportó al director un Oscar como mejor película extranjera en 1955. La trilogía de *Inagaki* no es otra cosa que una de las muchas adaptaciones cinematográficas que se han realizado de la vida de *Miyamoto Musashi*, tomando como base la novela de *Eiji Yoshikawa*. En esta ocasión vuelve a ser *Toshiro Mifune* el encargado de interpretar al famoso samurai que junto al espadachín ciego *Zatoichi* y los cuarenta y siete ronin de la leyenda, son de los personajes que más se han paseado por la pantalla. Aunque el caso de **Zatoichi** merece ser destacado pues el actor que lo interpretaba, *Shintaro Katsu*, tuvo que hacerlo en una treintena de veces además de en una serie de televisión, hasta su muerte. Ha sido *Takeshi Kitano* quien ha tomado el relevo de *Katsu* en el papel en su última película.

Más actual es **Gohatto** (1999) de *Nagisha Oshima*, que gira en torno al shinsengumi y a la homosexualidad dentro del mundo del samurai. Y recientemente algunos jóvenes directores han intentado reflotar el género con títulos más o menos experimentales y arriesgados como **Samurai Fiction** de *Hiroyuki Nakano* o **Aragami** de *Ryuhei Kitamura*, pero sin duda el título que ha logrado mayor éxito ha sido **Tasogare Seibei** (**El crepúsculo del samurai**) de *Yoji Yamada*. **El crepúsculo del samurai** narra la historia de un samurai de clase baja que trabaja en los almacenes de su señor realizando trabajos administrativos en los últimos días de la era Tokugawa, con la Restauración Meiji a la vuelta de la esquina. El samurai, interpretado de forma magistral por *Hiroyuki Sanada*, no es un héroe ni un personaje de acción, es un ser de carne y hueso, viudo y padre de dos niñas, que se encarga de alimentar a su familia y cuidar a su anciana madre.

Tampoco han faltado las versiones occidentales de las películas de samuráis, claro ejemplo lo tenemos en **El último samurai** interpretado por *Tom Cruise* o la influencia que ejerce el chambara en **Kill Bill** de *Quentin Tarantino*, donde queda demostrado por ejemplo cuando la niña elige una película para ver antes de irse a dormir y escoge la adaptación cinematográfica de **Lobo solitario y su cachorro** (bautizada en EEUU como **Shogun Assassin**). Incluso, el extravagante *Jim Jarmusch* dedicó una de sus películas a retratar el bushido (**Ghost dog, el camino del samurai**).

Marta "Tinuviel" Munuera

Zatoichi
el espadachín ciego

DeAplaneta edita en DVD la nueva película de Takeshi Kitano, Zatoichi, tras cosechar toda clase de premios (el de mejor película, premio del público y mejor banda sonora en el Festival de Sitges, o el de mejor director en el de Venecia) y ser aclamada por crítica y público.

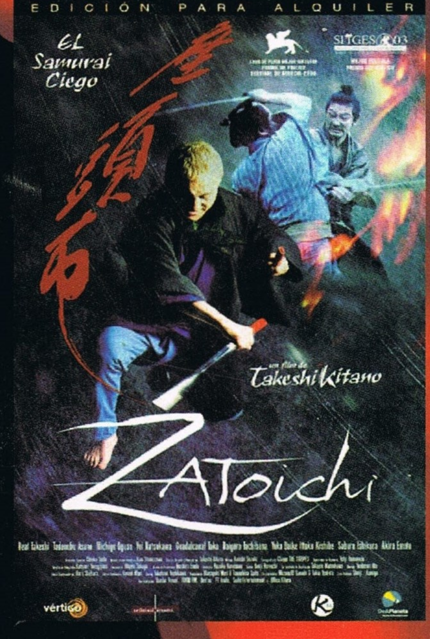
Cuando se vieron las primeras imágenes y breves traileres de lo que *Kitano* estaba preparando, muchos fuimos los sorprendidos. El artífice de joyas como **HanaBi**, **Dolls** o **El verano de Kikujiro** pasaba de los yakuzas a los samuráis. Es más, cogía un clásico japonés del género del chambara (género de samuráis, para entendernos): el masajista ciego experto en el arte de la espada, *Zatoichi*. De **Zatoichi** se han hecho casi una treintena de películas, empezando en 1962, e incluso una serie de televisión, por lo que no es difícil imaginar la repercusión de este personaje en su país natal. ¿Se habrá vuelto, repentinamente, el maestro *Kitano* un director comercial?

Zatoichi es fiel a la carrera del director, aun teniendo en cuenta que lo único que ha pretendido es entretener, crear una buena película comercial. No cabe duda de que lo ha logrado y con el mérito de no negar su propio estilo, pero con un lirismo mucho menos acentuado que el preponderante en la minimalista **Dolls** y sin la misma profundidad dramática de **Hanabi**.

El argumento de una película del género chambara es bien simple. Lo que importa no es tanto el trasfondo como el conflicto de los propios personajes, tanto con su interior como con sus adversarios. **Zatoichi**, un masajista ciego que en realidad es un maestro en el arte de la espada (la cual lleva camuflada en un bastón), llega a un pueblo donde una nueva facción se ha alzado, esclavizando a la población con altos impuestos. Al mismo tiempo que éste se ve enfrentado a dicha banda, hacen acto de aparición otros personajes, como *Hattori*, interpretado por el siempre soberbio *Tadanobu Asano*. Este samurai venido a menos (a ronin, para entendernos) se vende al mejor postor como guardaespaldas, por una razón muy noble: la necesidad de cuidar a su mujer gravemente enferma. Por otra parte, tenemos un personaje adicto a jugar a los dados que protagoniza algunas de las escenas más divertidas de la película, donde *Kitano* nos regala ese humor tan particular que siempre logra arrancar una sonrisa. Sin olvidar las dos geishas asesinas que buscan vengar la muerte de sus familiares cuando todavía eran unas niñas (y que guardan algún que otro secreto). La lista de secundarios (los cuales se convierten en verdaderos protagonistas) es mucho más larga, pero es mejor descubrirlos por uno mismo.

Básicamente, ¿qué hallaremos en **Zatoichi**? Pues el conflicto de estos personajes, aderezado por multitud de combates rápidos y genialmente orquestados, con ese fabuloso combate bajo la lluvia en el que *Kitano* ha querido homenajear a **Los siete samuráis** del maestro *Kurosawa*. Destacar el efecto producido por una sangre generada por ordenador, con la que el director ha querido crear algo que recordara al videojuego, que dejara bien claro al espectador que lo que ahí le presentaba era un espectáculo, pura ficción. Pero por otra parte, la película también ahonda (aunque en menor medida) en los personajes, en su pasado y sus motivaciones. La escena de la lluvia, acompañada de la maravillosa partitura de *Keiichi Suzuki* (y singular, sin duda, muy alejada de lo que nos tenía acostumbrados *Joe Hisaishi*), compone un cuadro de *flashbacks* absolutamente magistral y emotivo. El sufrimiento que carga consigo un personaje como *Hattori* tampoco queda olvidado. Y todo ello contrasta con ese ciego de pelo teñido que, según la visión del director, debe verse como un asesino sin motivaciones, un antihéroe.

Así pues, **Zatoichi** es una película de acción, un divertimento con buen gusto, visualmente soberbio, donde el sonido destaca con cada corte y en esos curiosos números



musicales, donde cada personaje secundario se convierte en un verdadero protagonista. Definiré esta película y el resto (con pocas excepciones) de la producción de *Takeshi Kitano* con una sola palabra: arte.

Para ir acabando, como curiosidad, recordar que en **Getting Any?**, una de las primeras películas de *Kitano*, aparecía una parodia de **Zatoichi** protagonizada por él mismo. Es curioso ver cómo ahora lo interpreta modernizando todo un clásico y con tanto éxito que, según palabras del propio *Kitano*, podría dirigir una segunda parte. En definitiva, una película que nadie debería perderse. Ahora os dejo con este ciego que, aunque abra los ojos, ve mejor con ellos cerrados.

Jaime "Thorin" Munuera

Samuráis y videojuegos

Katanas con cable

La íntima relación que ha existido siempre entre los sistemas de entretenimiento domésticos (léase videoconsolas u ordenadores personales) y las míticas figuras feudales orientales ha sufrido un impresionante avance a lo largo de la historia de los videojuegos.



Eso te pasa por comerte las uñas

Este avance, que siempre ha ido a la par del desarrollo evolutivo de consolas y ordenadores, ha llegado a su punto álgido en nuestros días, con un buen puñado de opciones de compra en las estanterías de cualquier tienda que se precie.

Un poco de historia

Al principio fue el Verbo, una gran explosión cósmica, o tal vez un Kami que pasaba por ahí, allá usted con sus creencias, y apareció el hombre, que se cabreó con su primo por un "quítame allá esos Dioses" o un "trae para acá ese trozo de tierra que tiene más caza que el mío". La cosa avanzó, y tras algún que otro trágico capítulo, y dando un salto, que esto no es una clase de historia, nos plantamos a finales de los setenta, principios de los ochenta, cuando las primeras máquinas de videojuegos asomaban tímidamente sus chips por los hogares españoles. El mundo de los videojuegos vivía su primera edad de oro, y pronto **Horacio** y las navecitas de Konami se hicieron reiterativas y hubo que buscar nuevos temas. Se tocó de soslayo el mundo oriental, y una auténtica joya del coleccionismo cayó en manos de muchos que aún no sabíamos de qué iba la cosa. Se trataba del primer juego de samuráis decente que llegaba a nuestro país, protagonizado nada más y nada menos que por **Usagi Yojimbo**, el famoso samurai de *Sakai*. El juego fue conocido en nuestro país con el recurrente nombre de **Samurai Warrior**, y era un poco extraño: Caminábamos en línea recta por un Japón medieval enfrentándonos a los ninjas del clan *neko* y guardando la katana ante los monjes para evitar que nuestro personaje se hiciera el *seppuku* (harakiri para los bestias). Toda una rareza. Rodeando a este título salieron decenas de juegos con la palabra "samurai" en el nombre, pero la mayoría versaban sobre ninjas. ¿Qué queréis?, estábamos en una época en la que las buenas distribuidoras no se habían aclarado demasiado con el término.
La evolución siguió su camino lento e inexorable, y tras otro lanzamiento de bastante cali-



Hiakkimaru atacando a un demonio por sacar la basura a las cuatro de la tarde

dad y originalísimo título, **Samurai Warriors** (obsérvese la "s" que lo diferencia del anterior), los ordenadores de toda la vida comenzaron a caer en picado ante las nuevas consolas y los sobradísimos PC y Amiga.

Cerró la MicroHobby ante el espanto de muchos y el ahorro fue necesario para dar el salto a esas nuevas máquinas que no tenían "108r-tape loading error". Poco reseñable salió en nuestro país para Nes y Master System, que tuvieron más ansia que fuerzas y se durmieron en los laureles de **Rockman** y **Alex Kidd** pensando que el público ibérico no estaba hecho para más katana que la de algún ninja esporádico, ya fuera el bueno de *Ryu* en **Ninja Gaiden** o alguna kunoichi en una de las muchas entregas de **Ninja Warriors** (cómo no).

Con la llegada de los 16 bits las cosas mejoraron para todos los samurai-maníacos de la piel de toro. La famosísima recreativa de Capcom, **Samurai Shodown**, llegó a nuestras casas, y en la piel de *Haohmaru, Hanzo, Ukkio* o *Nakoruru* pudimos enfrentarnos al resto de los personajes a golpe de fría katana y magia trapera. De acuerdo que no había zoom y que enseguida salió la segunda parte en la que podíamos elegir al malo de turno, pero la cosa mejoraba al fin, nos sentíamos más cerca de conseguir el sueño de emular los arcades y conseguir todos esos extraños juegos orientales que veíamos en alguna que otra tienda de importación. Dimos pasos atrás cuando las distribuidores trajeron los truños de **First** y **Second Samurai** en vez de **Pocky and Rocky** u otro de los muchos títulos de calidad sobre samuráis que poblaban los Estados Unidos, pero aun así sentíamos que la cosa mejoraba.

Algo más cerca

Efectivamente, la cosa mejoró con la llegada de Playstation, que en sus primeros meses de vida trajo bajo el mando nuevas entregas de **Samurai Shodown** con una calidad que incluso superaba en algunos aspectos a las máquinas recreativas, permitiéndonos al fin disfrutar del dichoso zoom y de una magnífica reproducción de las voces y movimientos de todos los personajes. Otro curioso título fue el **Ronin Blade**, una especie de **Resident Evil** en una aldea medieval maldita en la que debíamos enfrentarnos a diversos demonios manejando a un habilidoso ronin o a una ágil kunoichi. La historia iba mejorando tras varias partidas, y el manejo sencillo y fluido animaba a jugar más de una vez.

La cosa no se quedó ahí, y tras la aparición de la octava maravilla, el **Tenchu**, donde manejábamos a un poderoso ninja o una sigilosa kunoichi que debía cumplir varias misiones en el Japón medieval asesinando silenciosamente a los diversos guardias y samuráis que poblaban sus variados escenarios, Squaresoft trajo al hogar de todos los españoles el originalísimo **Bushido Blade**. Con un planteamiento alejado de todo lo visto anteriormente, manejábamos a uno de los escasos samuráis que ofrecía el título para enfrentarnos al resto en batallas en las que la victoria o la derrota venían definidas por el éxito al golpear algún punto vital del contrincante, sin barras de salud y con la posibilidad de pelear de rodillas, con una sola mano, y correteando por los extensos escenarios. El juego quedaba deslucido por un movimiento algo desastroso, que hacía que los personajes semejaran enfermos de artrosis con prótesis de cadera cuando correteaban por los campos en las secuencias intermedias. La segunda parte, **Bushido Blade 2**, arreglaba estos errores y traía nuevos personajes y la posibilidad de combatir con dos armas (*ni ten*) o usando la técnica *Batto* de *Kenshin*. Desgraciadamente, en nuestro país sólo vio la luz la edición norteamericana en alguna que otra tienda de importación. Misma suerte corrieron grandes títulos como **Brave Fencer Musashiden**, un divertidísimo RPG en el que manejábamos a un jovencísimo *Miyamoto Musashi*, que en breve verá la luz en una secuela para la PS2 (esperemos que esta vez sí alcance nuestras costas).

Pero los que realmente estuvieron gafados fueron títulos como **Rurouni Kenshin-meijiken kakuro mantan-Ishingekitouhen**, un juego de lucha de los de toda la vida con un sospechoso parecido con el motor del **Tekken**, o **Rurouni Kenshin RPG**, con un interesantísimo sistema de combate, que ni siquiera alcanzaron el mercado americano al igual que sucediera con el RPG de **Samurai Shodown (Shinsetsu Samurai Spirits Bushidôretsuden)**, a pesar de respirar calidad por los cuatro costados.

España 2004 – Época actual

Finalmente, con la aparición de las últimas consolas PS2, XBOX, y las maquinillas de Nintendo, el género está viviendo su primera edad de oro, llamando la atención de todos los peces gordos con intereses económicos en el tema.


Queda muy bien, pero se le van a dormir las piernas...

Ya desde su nacimiento la PS2 trajo dos grandes títulos bajo el brazo: **Kengo: Master of Bushido**, juego de combate en el que debíamos estudiar en diferentes dojos para aprender diversas técnicas para después enfrentarnos a nuestros senseis y conseguir diversas espadas; y **Onimusha**, una auténtica obra maestra que bebe en exceso de las aguas de **Ronin Blade** (recordemos que es de Konami, mientras **Onimusha** es de Capcom) para traernos la sólida historia de un samurai que debe enfrentarse a un demoníaco *Nobunaga* que pretende dominar el país. Tanto este primer título como sus dos entregas posteriores ofrecen diferentes mecánicas de juego, si bien coinciden en el manejo fluido y el soberbio guión, con una magnífica culminación de la saga que deja el tema abierto para futuros títulos.

Con el éxito de **Onimusha** y el de la película de **El Último Samurai**, las distribuidoras han parecido fijar finalmente sus ojos en el género, y así hemos podido disfrutar de la segunda parte de **Way of Samurai**, que sorprendentemente no cruzó nuestra frontera a pesar de existir una versión británica. La primera entrega narra las aventuras de un ronin que llega a un pueblo en el que se enfrenta el señor feudal a un grupo de rebeldes. Tanto uno como los otros son corruptos, y a lo largo del juego deberemos decidir a qué bando ayudamos, o si simplemente nos dedicamos a incordiar, muy en la línea de la película **Yojimbo**, de *Kurosawa*. La segunda parte repite mecánica de juego, esta vez en una ciudad más grande y con un mayor número de personajes a los que deberemos ayudar o puñetear, según nos lo pida el cuerpo. El catálogo de buenos juegos actuales pasa por **Samurai 7 20XX**, una adaptación con diseños de *Jean Giraud Moëbius* (**Teniente Blueberry**, **Ikkaro** junto a *Taniguchi*...) de la película de *Kurosawa* que dio la vez a **Los Siete Magníficos**; en esta ocasión se ambienta en un futuro alternativo en el que los samuráis deben enfrentarse a los malvados de turno con una mecánica de juego absorbente aunque un poco reiterativa. O por **Kengo 2: Sword of Samurai**, donde volveremos a tomar clases de kendo para ser los más fuertes de todo Japón siguiendo *el camino de la espada*. El último título a destacar, aunque sólo sea por su nombre es... si, lo habéis adivinado: **Samurai Warriors** (hagan la ola, por favor), un clon de la saga **Dinasty Warriors** en el que manejamos a unos "supuestos" samuráis cuyo diseño recuerda más a los de los guerreros chinos de toda la vida que al de los guerreros japoneses. En fin, más de lo mismo, zurras a gran escala y la posibilidad de potenciar las habilidades de nuestro... "samurai".

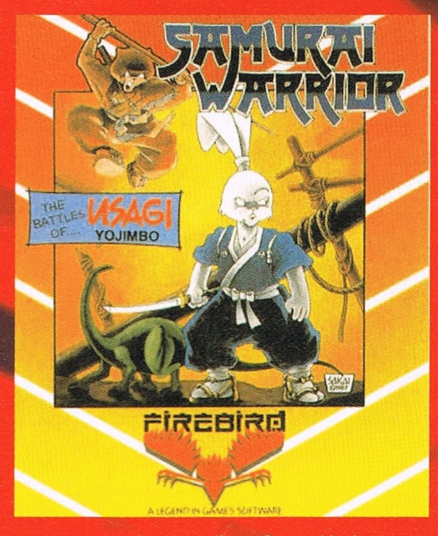
Lo que viene, lo que vendrá

No puedo terminar este artículo, aun sabiendo que me dejo decenas de juegos sin mencionar, sin hablar de toda una joya que asoma en lontananza: **Blood Will Tell: Tezuka´s Dororo**. Un videojuego basado en el mítico personaje de *Tezuka* que tiene como protagonista a *Hiakkimaru*, un joven ronin al que le fueron arrebatadas 48 partes de su cuerpo al nacer por 48 demonios a los que debe derrotar para volver a ser un hombre completo. Un sistema de combate impresionante con una fluidez nunca vista, unas animaciones de locura, y una evolución del personaje que quita el hipo (para que os hagáis una idea, hasta que no recuperéis la vista, el juego será en blanco y negro, hasta que no recuperéis el tacto la vibración del mando no funcionará, etc.) son las bazas de un título que será indispensable y del que, si las cosas van bien y asoma el rostro en nuestro país, tendréis su correspondiente reseña en estas páginas.

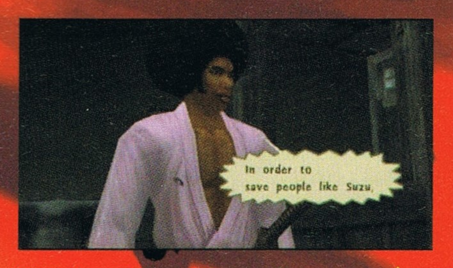
Los dientes largos

Supongo que leído lo leído, a más de uno se le habrán puesto los dientes largos con los títulos de importación. Y ahora surge la pregunta: ¿Es legal importar? ¿Qué necesito? ¿Puedo? ¿Te importa si me como la última? Bien, la importación, siempre que sea en centros con licencia y en tiendas dedicadas a ello, es tan legal como comprar el pan o un periódico deportivo. El problema surge con las adaptaciones que tendréis que efectuar en vuestras máquinas, que son las mismas que las que se efectúan para poder disfrutar software ilegal. Dejando de lado ese tema que todos sabemos que está mal y desde **Minami** lo condenamos, para poder disfrutar de un juego importado en vuestras consolas primero tendréis que implantarle el chip necesario, ya sea en PS2, PSX o XBOX. La instalación del cacharrito cuesta una pasta (los externos no son muy fiables, y a no ser que te dediques a ello, no te aconsejamos que los hagas tú mismo), dependiendo de la competencia del lugar, desde 30 hasta 150 euros, y a esto hay que añadir el cable RGB, que necesitaréis si vuestra televisión no tiene sistema dual, es decir, PAL/NTSC. Además, los juegos de importación no suelen resultar baratos ni fáciles de encontrar, así que a veces es mejor pasar del rollo y esperar rezando a que los títulos lleguen a nuestro país, a ser posible doblados. Vosotros mismos.

Rafa del Río



Hmm... Por aquí huele a conejo



Rápido, dime dónde están Starsky y Hutch

Eso es, con saña y por la espalda, que no te vea





No, no es Gandalf, es un samurai, ¿es que no lo ves?

Bastard!

Bastard! es el insultante nombre de un manga de *Kazuchi Hagiwara* (para los que no lo sepáis, la palabra "bastard" suena en inglés mucho más fuerte que su traducción literal, "bastardo", por lo que equivale más a nuestro "cabrón"). Aunque su edición en España ha sido una de las más desesperantes de la historia, seguro que hay seguidores de esta obra interesados en la posibilidad de adquirir sus OVAs.



Grosso modo

Bastard! es un manga que empezó a editarse hace ya unos añitos en España (1995). Aquellos desafortunados que se engancharon a él y lo siguieron desde el principio tuvieron que sufrir la caótica frecuencia de aparición de sus tomos. Cierto es que la mayoría de los problemas relacionados con la demora del material no se debió a la editorial española, Planeta DeAgostini, que en realidad ha demostrado ser bastante tolerante con este manga, sino a su creador japonés, *Kazuchi Hagiwara*. Por poner sólo un ejemplo, entre el tomo 22 y 23, este último aparecido en el pasado mes de marzo, transcurrieron ¡tres años!...

Grosso modo, su historia se desarrolla en un entorno medieval en el que conviven lo posible y lo imposible y, como suele suceder en este tipo de ambientes, está repleta de magos, reyes y princesas. Existen conflictos entre mundos en los que se enfrentan todo tipo de seres y su trama, aunque llena de tópicos, resulta endiabladamente divertida, con algunas situaciones realmente desternillantes, todo ello representado con un grafismo bastante correcto. Su protagonista es *Dark Schneider*, un antiguo y poderoso mago que hace años, en una terrible batalla, fue encerrado en el cuerpo de un niño por el sacerdote del reino de Metalicana...

Una curiosa peculiaridad es que muchos de los nombres de los personajes están cercanamente inspirados en los de célebres grupos de Heavy Metal.

Dejando su manga a un lado, vamos a lo que nos interesa, su anime. Aunque se especula con la realización de nuevo material animado, hasta la fecha lo único que hay disponible son seis OVAs. Y, claro está, esa disponibilidad se limita, al menos de momento y dudo que esto vaya a cambiar en breve, a su edición en otros países, concretamente a la estadounidense, que ha resultado ser la más recomendada.

Las seis OVAs

Afortunadamente las seis únicas ovas existente de **Bastard!** están recogidas en un único DVD. Obviamente, el desarrollo de su trama no es comparable en extensión con el que tiene lugar en el manga, pero esto no significa que no se pueda disfrutar de ellas viéndolas sólo como un producto complementario.

Para empezar conociendo lo más básico de esta edición, olvidaos de una pista de audio en español. Nos conformaremos con un espléndido track en japonés, si somos otakus puristas, o con unas magistrales lecciones prácticas de inglés mientras disfrutamos de esta serie, cortesía de la pista de sonido norteamericana. Y, como casi siempre, podremos hacer uso de unos subtítulos en inglés configurables.

Sabiendo eso, pasamos a comentar la imagen. Aunque se trata de un anime algo antiguo, realizado en 1992, sus colores son vivos y su resolución es bastante alta, y en ningún momento se manifiestan problemas a causa de la compresión del vídeo.

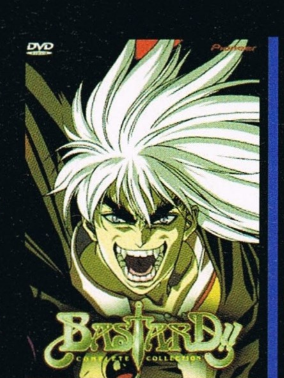
Ambas pistas sonoras fueron grabadas en estéreo aunque, por alguna razón, el sonido en el track inglés parece más nítido. Por cierto, la calidad de la partitura de estas OVAs superan a la media.

Los extras destacan por su inexistencia, a excepción de una simple ventana con acceso a una galería de imágenes (algunas capturas de los episodios) sin aliciente alguno que acompañan en el menú a la selección de capítulos y audio.

Su precio, como es habitual en productos de estas características, ronda los 25-30 dólares, según donde lo compréis. Y, todo sea dicho, lo podéis considerar bastante competitivo al tratarse del único DVD que contiene la colección de OVAs de **Bastard!** al completo.

Sin más, ahora os toca decidir a vosotros.

Vicente Ramírez



Bastard!
(Serie de 6 OVA)

Origen: USA
Zona: 1
Color: NTSC
Audio disponible: bilingüe (japonés / inglés)
Subtítulos: Sí (inglés)
Precio: 25/30 Euros aprox.
Editado por: Pioneer
Una vía fiable para conseguirlas:
www.amazon.com
www.animenation.com

El Espantatiburones

Y EL PEZ CHICO HIZO SUSHI CON EL GRANDE

Los creadores del ogro verde más carismático del cine vuelven al ataque con la entretenida historia de un pececillo de poca monta que lucha por llegar a ser alguien. Una producción que añadir a las genialidades animadas que están surgiendo últimamente.

Los peces se revolucionan

Salta a la vista, sólo con anuncios, tráilers o avances, que **El espantatiburones** no es cualquier cosa. "Oh, otra animada, tiene que estar bien". Parece que han encontrado un filón de oro y lo van a explotar hasta sus límites, y los directores del filme (*Vicky Jenson* (**Shrek**), *Rob Letterman* y *Bibo Bergeron* (**La ruta hacia el dorado**)) no han querido dejar pasar este carro. Uno de los puntos importantes esta vez es la música, salida de la batuta de otro de los mejores compositores actuales, *Hans Zimmer* (**El último samurai**, **Thunderbirds**), que jugará un papel importante en las andanzas de *Óscar*. Metámonos en materia.

El susodicho pececillo, *Óscar*, es el más guay del lavadero de ballenas de su barrio. Todos lo adoran, pero él no lleva demasiado bien eso de trabajar en un lugar tan... cutre. Su sueño es emigrar a la zona pija, vivir a todo tren, tener pasta a saco y ser famoso, pensando que ahí es donde realmente dejará de ser un don nadie, donde por fin podrá ser alguien para todos y se le reconocerá. Eso lo lleva a elaborar proyectos que nunca realizará, a soñar despierto y a endeudarse. Es por culpa de esta deuda que tiene que recurrir a su mejor amiga, *Angie*, para poder cumplir con su jefe, el señor *Sykes*, que a su vez debe dar el pego con *Don Lino*, jefe de una poderosa mafia de tiburones. Este último, hablando de todo un poco, se halla con un conflicto personal, ya que debe dejar el puesto a su descendencia, sus dos hijos, *Frankie* y *Lennie*. El problema reside en el segundo de ellos, un tiburón completamente fuera de lugar en la mafia de su padre, que se auto declara vegetariano causando las iras de su padre.

El meollo de la cuestión llega cuando *Óscar* apuesta el dinero que *Angie* le ha dejado en lugar de entregárselo al señor *Sykes*, lo que hace que éste encargue a *Ernie* y *Bernie*, dos afro-medusas, que lo aten a la fosa más profunda del océano. En esa situación, atado, solo y desvalido, *Óscar* conoce a *Lennie*, que intenta salvarlo en lugar de comérselo.

A partir de entonces, *Óscar* se convierte en El Espantatiburones, lo que hace que la mafia comience a buscarlo por el asesinato de *Frankie* y *Lennie*, que decide hacerse pasar por delfín y trabajar en el lavadero de ballenas. A partir de ahí, la situación cada vez se enredará más, con la aparición de personajes como *Lola*, una apuesta pececilla oportunista y aprovechada, que harán las delicias tanto de pequeños como de grandes.

Voces, cagadas y ¡corten!

El dato más relevante de esta película es su increíble reparto de voces. Empezando por el protagonista, *Óscar*, a quien pone voz *Will Smith*, acabando por *Don Lino*, con la voz del mismísimo *Robert de Niro*, y pasando por *Angie* (*Renée Zellweger*), *Lola* (*Angelina Jolie*) o *Sykes* (*Martin Scorsese*), todos son actores de renombre, muy adecuados para el papel. ¿Cuál es el problema? La versión española. Hay una costumbre muy fea por aquí, en mi opinión, y es utilizar personajes que están de moda para doblar películas importantes. Claro, muchos estáis pensando en **Garfield** y la patética interpretación de *Carlos Latre* como seboso gatito, pero quizá esto es peor, pues el mencionado presentador televisivo ya es patético sin necesidad de animaciones por ordenador. En la versión española, *Óscar* es doblado por *Fernando Tejero*, quien a mi parecer no posee la voz ni el estereotipo de personaje necesarios para hacer del mencionado pez. Por lo demás, ahí tenemos a *Natalia Verbeke*, *Pepe Sancho*... lo mismo que en la versión original, famosos españoles pero que no se terminan de adaptar bien a sus personajes. Lo dicho, una película que entretiene, pero que no está a la altura de **Shrek** o de otras súper producciones animadas. ¡Un saludo, cinéfilos!

NeoRuB







The O.C.



Así se llama la nueva serie estadounidense que ha llegado a España pisando fuerte, una nueva apuesta de la cadena TVE1, que desde hace poco tiempo la viene emitiendo en su horario de noche. Una historia llena de humor, intriga y líos amorosos es lo que nos ofrecen los habitantes de Orange County. ¿Te la vas a perder?

Para empezar, los protagonistas están buenísimos... ¡Ah!, ¿qué no puedo empezar así? Bueno vale, pues... ¡Oye, eso no es justo! ¿Por qué publicaciones como la Súper-mega-hiper-pop y la bravo-fans-de-los-backstreetboys pueden usar todo un artículo sobre esta serie para hablar de lo monos que son los personajes y yo no puedo (*NdL: Hmmm... ¿porque nosotros somos una revista medianamente seria destinada a gente con cerebro?*)? ¡Pero si hasta usan el éxito que tiene esta serie para que la revista venda más! Ah, claro, que ésta es una revista seria que no necesita poner a guapos en su portada para que alguien se anime a comprarla... (*NdL: Por ahí van los tiros, sí. Está bien ser comercial de cuando en cuando porque es necesario, pero sin caer de un mínimo nivel*).

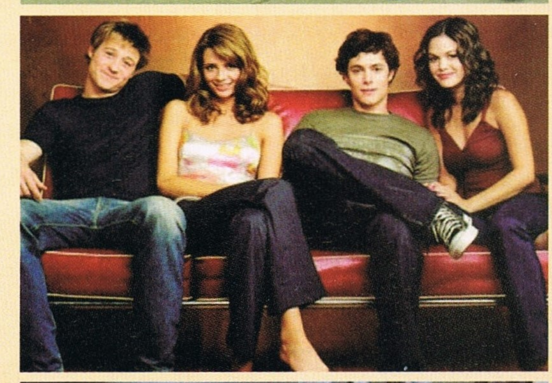
Bromas aparte, **The O.C.** empieza cuando *Ryan* (*Benjamín Mckenzie*), es pillado *in fraganti* intentando ayudar a su hermano a robar un coche. Tras ser llevado a comisaría y sin tener a donde ir (a su hermano lo han metido en la cárcel) su abogado, un padre de familia llamado *Sandy* (*Peter Gallagher*), decide hacerse cargo de él, así que se lo lleva a su casa para que empiece una nueva vida.

Salido del llamado "barrio chino", llegar a Orange County es un gran cambio para nuestro protagonista, que pasa de un barrio marginado a un barrio de lo más pijo. Por suerte para él, nada más llegar conoce a *Seth* (*Adam Brody*), el hijo de su abogado, un chico bastante pardillo con el que ya desde el primer momento entabla una bonita amistad.

Ryan, tras conocer a los dos hombres de su nueva casa, finalmente conoce a *Kirsten* (*Kelly Rowan*), la madre de *Seth*, una mujer que al principio no parece estar conforme con que el chico viva con ellos, pero que termina apreciándolo como si de un hijo suyo se tratara.

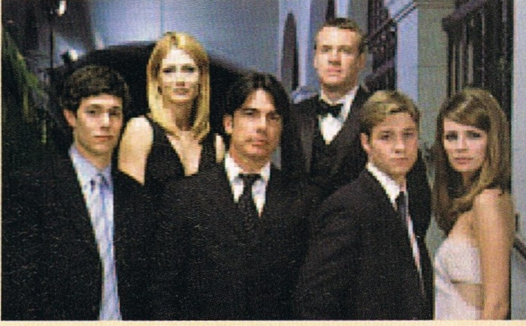
Tras conocer a toda su nueva familia, el chico conoce a la chica, y es que como ya pasó en series como **Dawson crece,** la joven por la que sus huesos se derriten es ni más ni menos que su propia vecina, una chica llamada *Marissa* (*Mischa Barton*), que como es obvio ya tiene novio, el típico chico "guay del insti", guapo y buen deportista, *Luke* (*Chris Carmack*), pero... ¿cuántos capítulos tardará *Marissa* en dejar a *Luke* para liarse con *Ryan*?

Explicado ya el primer triángulo amoroso de la serie, vamos ahora con el segundo, y es que el pardillo de *Seth* está enamorado de la mejor amiga de *Marissa*, *Summer* (*Rachel Bilson*), una chica bastante inalcanzable para él. Como este tipo de serie es bastante semejante a los mangas shôjo (por arte de magia todo el mundo consigue a la persona a la que desea), a *Seth* le llega la oportunidad cuando aparece en escena *Anna* (*Samaire Armstrong*), la que acabará siendo su mejor amiga. ¿A qué chica acabará eligiendo?



Y hasta aquí las relaciones entre los personajes jóvenes, pues hablar de los adultos sería otro tema, ya que ellos también tienen mucho protagonismo en la serie, pero como eso sí que ya es de telenovela, mejor no liaros.

Así pues, presentados todos los personajes en el primer capítulo, la historia narra a lo largo de los 26 episodios restantes (por el momento, pues ya se ha empezado a rodar la que será su tercera temporada) las relaciones entre los protagonistas, ya sea entre padres y hijos, o entre parejas.



Una mezcla de muchos estilos

Como todas las historias para adolescentes estadounidenses, **The O.C.** ha logrado sacar a la venta su banda sonora original, el *Music From The O.C. Mix 1*, un total de 12 canciones de diversos estilos musicales que seguro va a dar que hablar, pues si se llama "Mix 1" no es por casualidad, sino que está teniendo tan buena acogida que se ha decidido, en Octubre, sacar el "Mix 2", algo que seguro va a hacer las delicias de cualquier fan de esta fantástica serie creada por *Josh Schwartz*.

Vale, pero... ¿es buena la serie?

Ya sabéis que esto va a gusto del consumidor y que no soy quién para deciros si os va a gustar o no, pero diría que, viendo los índices de audiencia que logra alcanzar (una media de dos millones de personas lo ven cada semana y sólo es superada constantemente por la española **Aquí no hay quien viva**), parece ser que no soy la única que piensa que merece la pena, así que... ¿por qué no darle una oportunidad? Si no os gusta, ya sabéis, sólo tenéis que cambiar de canal.



Laura Pla "Azukys"

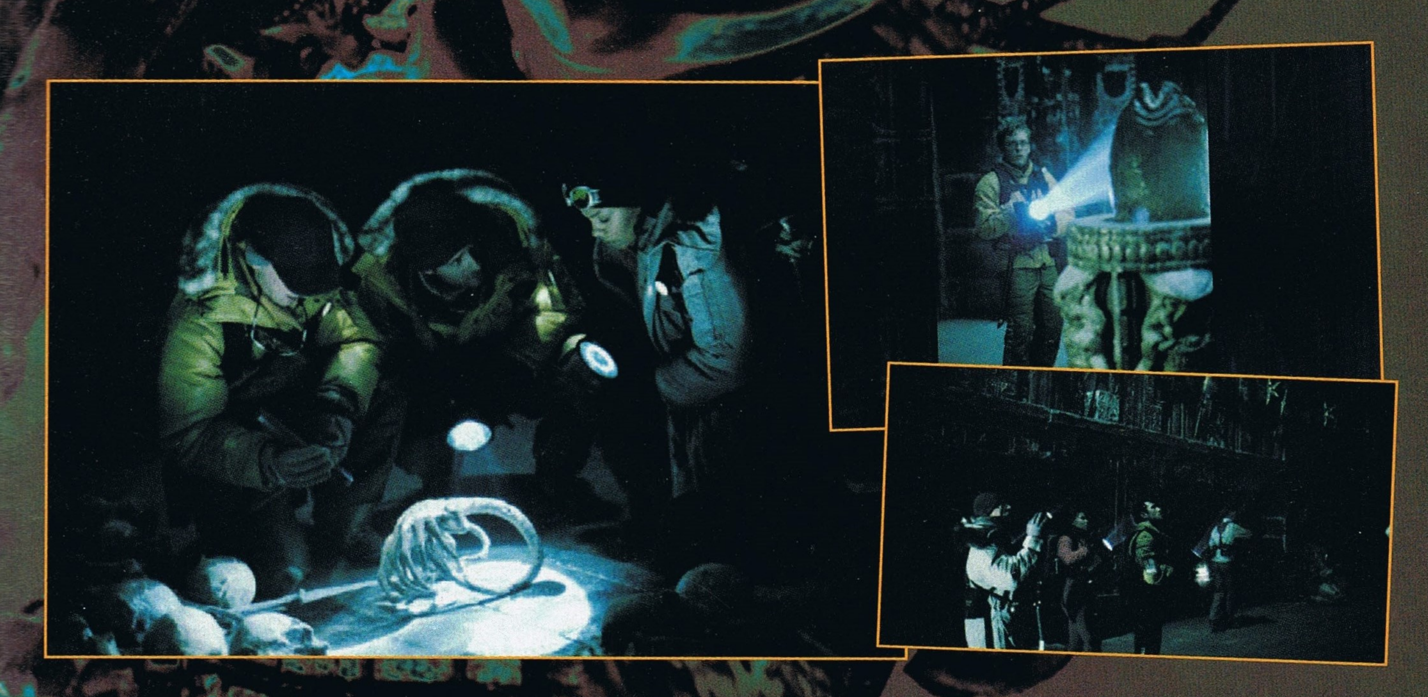
DE CROSSOVER ANHELADO A HITO MULTIMEDIA

AVP

Mucho se ha hablado, desde aquella inquietante escena de la sala de trofeos en Predator 2, de este crossover. Muchos lo anticipaban desde que Dark Horse nos ofreciera su primera versión en cómic. Pero ha tenido que ser ahora, 25 años después de Alien y 17 después de Predator, cuando se cumplen 14 desde que aquel fugaz atisbo del cráneo de un xenomorfo en la sala de trofeos de la nave de los depredadores en Predator 2 nos hiciese soñar con un auténtico *Combate de las Estrellas*, cuando por fin podremos asistir en la pantalla grande al espectáculo de ver enfrentarse al cabezón con acido en las venas contra el feo rastafari interestelar de las cuchillas en las muñecas.

En el presente artículo se ha tenido en cuenta la taxononomía utilizada por Twenty Century Fox a la hora de designar oficialmente las diferentes mutaciones de los xenomorfos en los juegos distribuidos bajo el sello Fox Interactive. Del mismo modo, se utiliza el término xenomorfo para referirnos a la criatura de la saga Alien, dado que es el nombre que le dan los marines coloniales en la película Aliens. Hemos querido, en lo posible, preservar el significado original de la palabra alien, que en el sentido literal de alienígena o ser radicalmente distinto de lo humano resulta perfectamente aplicable a ambas especies, tanto los xenomorfos como los depredadores. Al mismo tiempo, los nombres de las armas de los depredadores se han traducido y en algún caso adaptado para evitar cualquier redundancia, siempre tomando como punto de partida la nomenclatura oficializada por Fox Interactive a través de los juegos de ordenador.
Evidentemente eludimos mencionar las diferentes ediciones o calidad de edición de las obras que citamos de referencia, ya que nuestra intención no es elaborar un dossier completo sobre la saga, sino situar dentro de un marco contextualizado todas las posibles influencias e interacciones entre ellas que han derivado en el estreno de la nueva película.





Pero, ¿cómo se ha llegado a pergeñar dicho enfrentamiento? ¿Qué ha influido con mayor fuerza en la gestación de esta película? Si me lo permitís, analizaremos desde el principio todos, y fijaos bien en que digo TODOS, los factores que han creado la oportunidad de ver esta mega-secuela-crossover en los cines de todo el mundo. Eso sí, aunque no destripamos abiertamente, sí que contamos ciertas cosillas que pueden reventar alguna que otra sorpresilla, avisados estáis.

Cuando los bichos venían de uno en uno

En 1979 *Ridley Scott* nos tomaba por sorpresa con una muy sui géneris adaptación de **La línea de sombra** de *Joseph Conrad*. En este referente del cine de terror y ciencia ficción, la tripulación de una nave comercial es desviada de su rumbo y despertada de su hipersueño para atender a una señal desconocida que es radiada desde un planeta fuera de las líneas comerciales. Una vez en la superficie del planeta, un miembro de la tripulación es atacado por una extraña forma de vida que se le adhiere al rostro. De vuelta en la nave el ser parece morir y desprenderse solo, pero pasado un tiempo, descubrirán que el *abrazacaras* ha dejado una semilla en su interior (en la ya mítica y memorable escena en que el *revientapechos* se abre paso a través de su cavidad torácica a mordiscos... una escena inolvidable, toda esa sangre salpicando, esos gritos de dolor y pánico... sublime), que madurará en la forma de un *zángano xenomorfo* que acabará exterminando a la mayoría de la tripulación de la nave Nostromo, a excepción de la piloto *Ellen Ripley* (la increíble *Sigourney Weaver*, que repetiría el papel en las cuatro películas de la saga) y la gata *Jonesy*.

El secreto del éxito de esta película lo podemos encontrar tanto en los geniales diseños de la criatura (del ilustrador suizo *H.R.Giger*, famoso por sus biomecánicas creaciones y su atracción por lo grotesco y lo deforme) como en los fondos y el atrezzo de los personajes (¿quién se hubiese atrevido a decir que el Sr. *Jean Giraud -Moebius-* se involucraría de esta forma con el cine de terror), una increíblemente atmosférica banda sonora de *Jerry Goldsmith* y el tempo tan magistral de la cinta, que se encargan de crear una tensión angustiosa aunque sepas que no está pasando nada (de hecho, en los primeros 30 minutos de película prácticamente no pasa nada de nada).

Tópicos a establecer en esta película y que se repetirán a lo largo de toda la saga de los simpáticos xenomorfos son básicamente tres:

-Los xenomorfos son ideales como armas estratégicas orgánicas, por lo que la corporación Weyland-Yutani hará todo lo posible por hacerse con uno de ellos para estudiarlos e intentar controlarlos.

-Los androides no son de fiar. Pese a estar programados para ayudar a sus cooperantes humanos, su programación original procede de la misma corporación que desea controlar a los xenomorfos. Esto incide principalmente en la relación que *Ripley* entabla con ellos, ya que es una apreciación subjetiva que condiciona todo su sistema de valores.

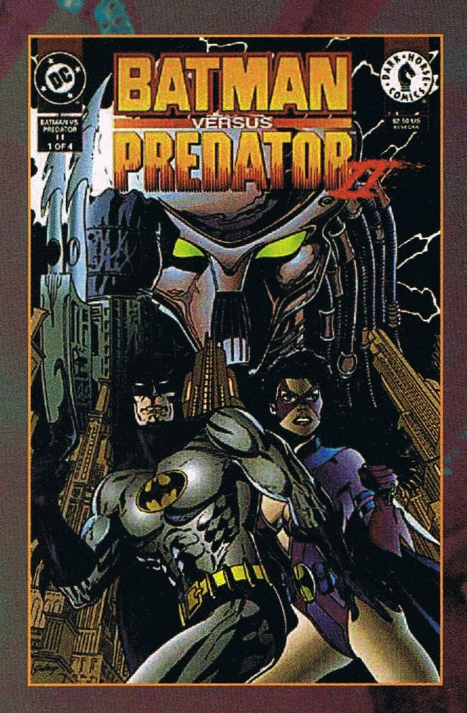
-Los xenomorfos son muy jodidos de matar. Son endiabladamente rápidos, trepan por las paredes y los techos sin disminuir la velocidad de desplazamiento, y si les hieres sangran ácido. Parece algo trivial, pero da mucho más juego de lo que podría parecer.

Los problemas crecen: Los chicos malos de Ripley

En 1986 *James Cameron* retomaba el mito del alienígena asesino diseñado por *Giger*, nuestro queridísimo zángano xenomorfo, y crea una historia radicalmente diferente del concepto original. En la primera película pudimos ver una sala entera llena de huevos, siendo de uno de ellos de donde salta el *abrazacaras*. En la secuela **Aliens** *Ripley* despierta sesenta años después, en la cápsula de escape Narcissus, que ha sido encontrada por accidente vagando a la deriva. Después de su traumático despertar, del descubrimiento de que su hija ha muerto de vieja y que los gerifaltes de la Weiland-Yutani le culpan de la pérdida de la Nostromo, su tripulación y su carga, el verdadero shock le llega al descubrir que LV-427 Acheron, el planeta donde descubrieron al xenomorfo que acabó con su tripulación y casi la mata también a ella, está habitado por una colonia de terraformadores. Familias de terraformadores.

No pasa mucho hasta que recibe una solicitud para acompañar a un destacamento de Marines Coloniales a LV-427 para investigar el cese de las comunicaciones con la colonia.

Evidentemente, los marines son los tipos (y tipas) más duros que puedas encontrarte. Todos son curtidos veteranos. Todos están convencidos que podrán con los *chicos malos de Ripley*, como bautizan a los xenomorfos. Todos están equivocados.





Donde en la primera película triunfaba la atmósfera sobrecogedora y el saber que un bicho horrible acechaba a los protagonistas, aquí es la claustrofobia y la desesperación de comprobar cuán inefectiva es la tecnología que despliegan los marines para acabar con los xenomorfos lo que marca el ritmo de los sustos. Si en **Alien** un solo engendro te ponía los pelos de punta cada vez que no aparecía, y te hacía saltar de la silla cuando por fin salía a escena, en **Aliens** la reiteración de la amenaza no diluye el efecto atemorizador de la misma.

El tópico de que los xenomorfos son muy jodidos de matar alcanza aquí su epítome. Son tantos, que la mera presión del número y la velocidad a la que se desplazan por cualquier superficie hacen que la lucha acabe desarrollándose a muy corta distancia. Y donde las devastadoras armas de los marines parece que deberían nivelar la balanza, la sangre ácida y los estertores agónicos de los zánganos los convierte en elementos letales para los correosos marines.

Curiosamente el éxito de la primera película se vio superado por el de su secuela. *Cameron* supo incluir en el diseño de los *props* de la película suficientes matices de funcionalidad que han resultado un revulsivo para la ciencia ficción cinematográfica moderna. Sus fusiles de pulso M-41, basados en el subfusil M4A1 Thompson incorporando solidario al cañón un lanzagranadas creado a partir de partes de una escopeta Franchi y una Mossberg, supusieron tal revolución en el diseño de las armas portátiles que incluso ha tenido que ver como réplicas operativas de *air-soft* se ponían a la venta (por no hablar de la descarada "copia" de que fue objeto en el bodrio de *Verhooven* **Starship Troopers** como el fusil de asalto Morita; el *Holandés Destrozador*, por abaratar costes, se limitó a utilizar un kit comercial de conversión *bull-pup* para el fusil Ruger Mini14 que imitaba ligeramente el aspecto del M41 de *Cameron*). Lo mismo podemos decir del *powerloader*, las naves de descenso, el tanque APC, o incluso de la nave de los marines, la Sulaco, que no podemos evitar ver en la pantalla relacionando sus formas con las de un fusil de asalto o algo por el estilo. Todos los diseños del atrezzo tienen ese aire de *"Hey, pero si eso seguro que funciona... Puede que ahora salga un poco caro, pero en unos añitos..."* que hacen que nos integremos en la historia desde un primer momento y nos identifiquemos con los marines.

En definitiva, el aspecto visual de la película es mucho más claustrofóbico (si cabe) que en la primera. Los túneles de la colonia, revestidos por las secreciones de los zánganos, resultan completamente antinaturales e irreales, evocadores de nuestras peores pesadillas de carácter más o menos sexual. El contraste entre las zonas recubiertas y las no recubiertas por esta secreción hacen que el paso de los protagonistas de una sección a otra nos altere el ritmo cardiaco de inmediato. Es una señal inequívoca de que nos adentramos en el cubil de la bestia. El nido de los xenomorfos.

A través de un nuevo personaje, la huérfana *Newt*, única superviviente de la colonia, *Cameron* explota desde un nuevo punto de vista la relaciones personales entre los protagonistas. La niña resulta completamente alienada, tanto o más rara que los xenomorfos. Desde la muerte de sus padres (o su captura para incubar a nuevos zánganos) ha vivido sola en la colonia, ocultándose en los conductos de aire y esquivando a los zánganos. Cuando es descubierta por los marines, su fragilidad y fatalismo impresionan al espectador y al resto de los protagonistas. Gracias a *Newt* (y en parte por su culpa) descubriremos una faceta de *Ripley* que no hubiésemos podido imaginar; la de madre protectora.

Entre las sorpresas que *Cameron* nos entrega en pequeñas dosis durante toda la película, está la de la *Madre del Cordero*. Bueno, creo que la descripción no le hace justicia, ya que definir como cordero a un zángano xenomorfo es hilar un poco demasiado fino en el tema de las analogías y las metáforas. En efecto, si en la primera entrega veíamos una inmensa nave con el suelo cubierto por los huevos de los que salían los abrazacaras, en esta segunda entrega nos enfrentamos a la *Reina Madre* en persona. Si a los zánganos los definíamos como *"muy jodidos de matar"*, la reina es la *Puta de Babilonia* en persona, la *Bestia del Apocalipsis*. Es todo lo mala y dura que te puedas llegar a imaginar, pero en enorme, con cuatro brazos, un mal genio congénito (tal vez influido ligeramente por el desaguisado que organiza *Ripley* en la sala de puesta de la reina, lanzallamas y M41 en ristre) y una astucia de la que sus hijitos ya han hecho gala durante toda la película.

La banda sonora de *Goldsmith* reitera los temas atmosféricos y obsesivos de la primera entrega con otros llenos de aires marciales y cajas de percusión, que recuerdan a su partitura para *Patton*. Evidentemente, como el resto de la ambientación, funciona de escándalo a la hora de llevarnos al mismísimo borde de la desesperación en los momentos más tensos de la película.

Veo, veo... ¿Qué ves...?

En 1987 el director *John McTiernan* nos presentó una nueva dimensión en el cine de horror y ciencia ficción. Como ya había pasado seis años antes con **Alien**, la peli de miedo con monstruo del espacio alcanzó un éxito sin precedentes.

Predator nos muestra a un grupo de expertos en rescates (lo que hoy día identificaríamos como una Fuerza Delta), entre los que se encuentra los conocidos políticos (juas, qué vueltas da la vida) *Arnold Swarzenegger* (el actual gobernador de California, en el papel protagonista de *Dutch*) o *Jesse (The Body) Ventura* (quien fue luchador de la WWF y elegido gobernador de Minessota en 1998), que llegan a las junglas de Centroamérica (no se nos identifica un país, pero en aquella época hubiese podido ser cualquiera, desde Honduras hasta Panamá pasando por Colombia) para rescatar a unas importantes personas cuyo helicóptero ha sido derribado. Al equipo se les une el agente *Dillon* (interpretado por *Carl Weathers*, que fue, entre otros, *Apollo Creed* en la saga de **Rocky**) y son desplegados mediante un helicóptero en lo más profundo de la jungla. No tardan en encontrar el helicóptero derribado, por los efectos de un arma que identifican como *inyector de plasma* (*plasma caster* en el original inglés, y puede que el fallo de continuidad más evidente de toda la película). Poco más tarde, mientras siguen el rastro dejado por las guerrillas, descubren los restos de una escuadra de Boinas Verdes de Fort Bragg (importante centro de adiestramiento de las fuerzas especiales del *US Army*) terriblemente mutilados. Creyendo que ha sido obra de las guerrillas atacan el campamento base de los mismos y toman una prisionera. Pronto descubrirán que en realidad no fueron las guerrillas sino un peligroso cazador alienígena dotado de un poderoso arsenal (entre el que encontramos el mencionado *inyector de plasma*) y un sofisticado sistema de camuflaje termo-óptico que les va dando caza uno a uno. Este *depredador* visita la Tierra en los años en que hace mucho calor, para conseguir el más preciado (al parecer tanto o más que el león para los nobles europeos de hace un par de siglos) trofeo: un guerrero humano.

Todo en esta película es superlativo. Los componentes del equipo de *Dutch* son tipos ENORMES. El mismo *Swarzenegger* no es ningún enclenque, ni *Weathers*, y es la primera vez que vemos en acción a *La Vieja Indolora* (traducida

al español como *La Impaciente*, que aunque no carece de gracia, creo que diluye un poco el efecto). Es la primera vez que en una película se utilizaba una ametralladora multitubo Vulcan alimentada por cadena como arma personal. Para que os hagáis una idea, las Vulcan se montaban en las portillas laterales de los aviones Hércules o los helicópteros Huey para batir con una verdadera tormenta de balas la jungla en Viet-Nam. Aquí la vemos en manos del enorme *Jesse Ventura* con una guarda delantera de M60, disparada "a mano" desde la cadera... Vale que después *Arnie* lo repitió en **Terminator 2** o incluso el enclenque de *Kurt Russell* en **Soldier** hiciera otro tanto, pero *La Vieja Indolora* de *Jesse Ventura* se encuentra en posesión del inconmensurable honor de haber sido la primera, y hemos de quitarnos el sombrero ante ella, y ante la imaginación desplegada por *Mc Tiernan* a la hora de proporcionar el aspecto tan decididamente peligroso a todos los integrantes del equipo. Después de verlos bajar del helicóptero en la primera escena de la película, no te imaginas al depredador interesándose por, pongamos por caso, los niñatos del equipo de **Swat**.

Por una vez el concepto del *bicho malo al que no puedes ver* escapa al tópico de callejones o corredores oscuros. Estás en mitad de la jungla, en pleno día, y el monstruo está ahí, se funde con la selva, tiene el mejor sistema de camuflaje que pueda existir. La amenaza no es tanto del tipo *horror sin sentido* como del palo *asesino implacable con una motivación desconocida*. El depredador persigue a la mejor presa. La que puede suponer un trofeo más perfecto. La que le puede proporcionar la mejor cacería. Y para colmo de males puede detectarte por el calor de tu cuerpo.

La banda sonora de *Alan Silvestri* no tiene desperdicio, llena de graves cadencias y estridentes metales que no sólo crean ambiente, sino que te transportan al son de los ritmos casi tribales a lo largo de toda la película, nos sumerge de lleno en la acción desde el primer momento. La amenaza del depredador es real, y si no lo puedes ver, peor para ti.

Por mera casualidad, el diseño del alienígena sufrió algunos cambios a lo largo de la producción, y lo que no hubiese pasado de ser una peli "con un tipo dentro de un traje de goma-espuma", se convirtió en un éxito de taquilla con un alienígena cuyo peculiar aspecto le hizo ingresar por méritos propios en el peculiar elenco de los bichos más peligrosos y feos del imaginario de la ciencia ficción cinematográfica.

Primera sangre: crossover en papel

En 1989 Dark Horse publicaba la miniserie de cuatro episodios **Alien vs. Predator** (publicada a su vez en España por Norma Editorial, quien también ha publicado muchas de las miniseries que ambos alienígenas han protagonizado por separado), en la que establecía una serie de hechos que después han sido ¿aprovechados? por los creativos de la Fox para continuar desarrollando las respectivas sagas de los alienígenas hostiles por antonomasia (que les den a esos aprendices de los Klingons: a los depredadores no les duraban medio asalto, y a los xenomorfos, la mitad):

-Los depredadores conocen la existencia de los xenomorfos, y los utilizan para una caza si cabe más peligrosa que la de los humanos, ya que las partidas de caza no son de un solo depredador.

-El genotipo de los xenomorfos es mutable, dependiendo de en qué especie se hospede el revientapechos, por lo que es posible que al evolucionar el aspecto de los mismos difiera del habitual de los conocidos zánganos.

-Los cazadores de xenomorfos se marcan el yelmo y la frente con el ácido de la sangre de estas bestias tras matarlas, todo un sello que distingue a los cazadores más aguerridos.

-Los depredadores se rigen por un *Código de Honor* (o algo por el estilo, pero es el término que se me antoja más apropiado) y respetan a las presas a las que dan caza de una forma difícil de definir.

En el planeta Ryushi los depredadores han liberado varios huevos para poder cazar a los xenomorfos una vez hayan madurado. Por desgracia, ente los huevos se les ha colado uno de reina, y cuando llegan los cazadores a la superficie se encuentran con que, además de los humanos de la colonia, la especie mayoritaria en Ryushi amenaza con ser la de los xenomorfos. Al final, una humana, *Machiko*, deberá unir sus fuerzas con las de un solitario depredador, único superviviente de la partida de caza, para liberar a la colonia de la infestación de xenomorfos.

El guión de *Randy Stradley* resulta bastante imaginativo y sienta las bases para lo que serían después los juegos de ordenador y las secuelas de ambas sagas originales. Por el contrario, los lápices de *Chris Warner* me parecen cuando menos algo flojitos para la repercusión que tendría después esta serie (los diseños de los xenomorfos hibridados resultan poco menos que patéticos por lo poco originales).

Una puerta entornada: pistas en el trasfondo

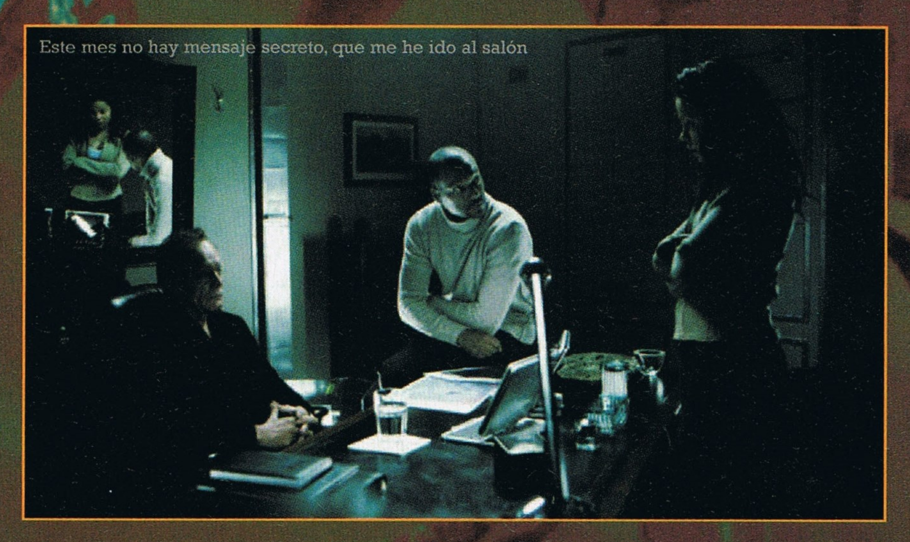
En 1990 *Stephen Hopkins* (nada que ver con el astrofísico *Hawkins*, aunque suene parecido y el bicho venga del espacio) nos presentaba **Predator 2**. Con *Arnie* ocupado en el rodaje de **Desafío Total** era *Danny Glover* quien acompañado de *María Conchita Alonso* y *Rubén Blades* debía hacer frente a nuestro rasta espacial favorito. Esta vez la acción se desarrollaba en otra jungla, la del asfalto de Los Ángeles, asolada por una demencial ola de calor que ha exacerbado los ánimos y ha acabado desatando una sangrienta guerra de bandas. El depredador parece considerar que polis y narcos son bastante más duros que los chicos de Fort Bragg, ya que en vez de buscar presas en cualquiera de los teatros de guerra de la época, sus pasos lo dirigen a la ciudad.

Dejando de lado que los actores carecen del carisma de *Arnold* (excepto *María Conchita Alonso*, pero en fin), en esta secuela los efectos especiales resultan bastante más flojos que en la primera parte. El *inyector de plasma* deja de ser un arma de energía demoledora para convertirse en un cohetito de feria que vuela con una curiosa parábola invertida (primero cae y después remonta... igual porque se movía colgado de un hilo), aunque por primera vez vemos algunas de las armas mejor diseñadas de los depredadores (pero de efectos más baratos de realizar). Éstas son el *bastón combinado*, el *lanza arpones*, el *lanza redes* y el *disco cuchilla*. También comprobamos cómo el yelmo del depredador le permite ver en diferentes longitudes de onda del espectro lumínico, no sólo en el infrarrojo.

Lo más destacable de la película no es tanto el depredador (manejado por *Stan Winston* y su equipo tan bien como en la primera película) en sí como su, por así llamarlo, código de *honor*. En una escena vemos cómo el depredador tiene a *María Conchita Alonso* entre sus manos y no la mata porque está embarazada (nunca mates una hembra preñada: estás matando a dos y limitando la supervivencia y la propagación de la especie). Al final de la película, el presunto jefe de los depredadores reconoce el esfuerzo de *Danny Glover* y le entrega una antigua pistola de llave de sílex como muestra de respeto.

Como colofón, en una sala de trofeos podemos medio atisbar una cráneo alargado y en forma de bóveda. Los depredadores han cazado alguna vez un xenomorfo, presuntamente un zángano. ¿Hasta qué punto los creativos de la Fox mantuvieron contactos con los de Dark Horse a la




Este mes no hay mensaje secreto, que me he ido al salón

hora de desarrollar esta secuela? Poco podemos saber por ahora, pero si no los han mantenido, desde luego no han desaprovechado el material creado por terceros sobre la marca registrada por ellos, y han aprovechado algunos de los conceptos que veíamos por primera vez reflejados en la primera miniserie. Las nuevas armas, el código de honor, ¿qué sería lo siguiente que importarían?

El xenomorfo ha cambiado: el corredor

Alien 3 ha sido definida como la más floja de las películas de la franquicia de **Alien**. En ella, *Ripley* se estrella en una colonia penal exclusiva para hombres. *Newt*, *Hicks* y *Bishop* han muerto en el impacto. Pero al parecer la reina de la anterior película dejó un par de huevos a bordo de la Sulaco. Uno de ellos eclosiona, y el abrazacaras infecta al rotweiler de la prisión. El resultado es un nuevo tipo de xenomorfo, el que más adelante y gracias al juego de ordenador acabaremos conociendo como *corredor*. El concepto del genotipo mutable, desarrollado en la miniserie de Dark Horse, ha sido por fin incorporado a la saga.

Tras el arrollador éxito de la segunda película, esta tercera parte estrenada en 1992 defraudó a muchos de los ya incondicionales seguidores de la saga. *David Fincher*, su director, intentó una revisión desde un punto de vista meramente estilístico de la primera película. Pero mientras **Alien** resulta una película en la que impera una atmósfera de amenaza constante, **Alien 3** acaba pareciendo lenta y sin ritmo, ahogada por un preciosismo estilístico que se carga completamente el suspense que debería transmitir.

Uno de los tópicos recurrentes, el de que los androides no son de fiar, se acaba reafirmando cuando al final de la película el equipo de rescate está liderado por "un" *Bishop* (de nuevo un excelente *Lance Henriksen*) pretenderá extraerle la reina inmadura que aloja en su pecho (ooooops... ¿le he jodido el final a alguien? Pues eso que se ahorra), por la fuerza si es necesario.

Como película no resulta mala o desagradable de ver (el trabajo artístico de *Sigourney* está a la altura de cualquiera de sus películas anteriores), pero el mero hecho de que *Newt* muera antes de empezar siquiera la película convierte a **Aliens** en una absoluta pérdida de tiempo (desde un punto de vista puramente metafísico podemos interpretarlo como la futilidad del esfuerzo humano frente a la enormidad de las fuerzas desencadenadas de la causalidad y el destino que se confabulan para destruirle; pero no jodamos, hombre, que han mandado a que le borren el cerito a la motivación principal de la mejor película -sin albergar ninguna duda y llenándome bien la boca lo afirmo y lo mantengo frente a cualquiera- de toda la saga de un plumazo). En resumen, que si no hubiésemos tenido **Aliens** y ésta hubiese sido la segunda parte, la serie se hubiese acabado aquí.

Las especies más mortíferas

Chris Claremont, muy conocido como guionista de algunas de las series de mutantes más exitosas de Marvel Comics y novelista, firmaba entre 1993 y 1995 la nueva serie de Dark Horse que enfrentaría a estos dos iconos del cine de terror y ciencia ficción: **Alien vs. Predator: The Deadliest of the Species**. Con una periodicidad bimestral esta serie nos presentaba un futuro en el que la humanidad abandonó la seguridad de la Tierra a causa de una infestación de xenomorfos. En la "actualidad", la vigilancia constante es lo único que evita que los xenomorfos acaben con los humanos supervivientes. La protagonista de esta miniserie es *Caryn Delacroix*, una *esposa trofeo* creada por ingeniería genética, que es perseguida en sueños por un depredador que parece confundirla con otra persona. Pronto descubrirá que el cazador alienígena es demasiado real. A lo largo de la serie, el depredador y los ¡humanos! se aliarán para acabar con una infestación de xenomorfos que amenaza con destruir la nave-arcología en que viven.

Ayudado en los primeros números por los lápices de *Jackson Guice*, el dibujo de *Eduardo Barreto* resulta adecuado para plasmar el horror y la dureza de la cacería, aunque sin florituras o especial atención al detalle. Curiosamente, en esta serie conoceremos a un nuevo tipo de xenomorfo, producto de infectar a un depredador. El animalico recibe el original nombre de *predalien* en los juegos de ordenador...

Con doce episodios, ésta es sin duda la serie más larga que ha publicado hasta el momento Dark Horse sobre nuestros entrañables amiguitos.

Nuevas historias... sobre el papel

Esto es precisamente lo que nos ofrecía **Alien vs. Predator: Duel** en 1995. Dark Horse parecía animada a darnos sobre el papel lo que la Fox nos negaba en el cine. Una nueva miniserie de dos episodios, con guión de *Randy Stradley* y lápices de *Javier Saltares*.

En esta entrega, xenomorfos, depredadores y marines coloniales se enfrentaban por la supervivencia entre las ruinas de la colonia del planeta Ryushi. Poco que reseñar, por este lado, excepto que los predalien vuelven a aparecer una vez más, convertidos en la amenaza suprema.

La vuelta de Machiko

Si **Duel** revisitaba las ruinas de Ryushi, en **Alien Vs. Predator: War** nos reencontramos con la heroína de la primera miniserie, *Machiko Oguchi*, que forma parte de un clan de depredadores como miembro de pleno derecho. Esta miniserie retoma un hilo argumental de la historia publicada por episodios en la revista Dark Horse Insider entre los números 1 y 14. En ella se nos mezcla a la depredadora *Machiko* junto a un grupo de supervivientes (concretamente de las miniseries **Alien: Berserker** y **Alien Vs. Predator: Duel**) humanos en un mundo de cría de xenomorfos. Nuestra aguerrida protagonista verá cómo sus criterios y lealtades se enfrentan cuando tiene que elegir a qué bando ayudar en la confrontación que se avecina. Fueron cinco números, guionizados por *Stradley* y los lápices de diversos dibujantes, contando como portadista con el archiconocido *Richard Corben* a lo largo de 1995.

Nuevos amigos

El *one shot* (número único en español) **Alien vs. Predator: Booty** nos mostraba en 1996 cuán estúpidos pueden llegar a ser los marines coloniales, que creen haber logrado el premio gordo al capturar una reina hasta que llegan los depredadores a fastidiarles la juerga. Bastante irrelevante y lo mencionamos (como la mayoría de miniseries de Dark Horse, no nos engañemos) sólo por mero afán de completismo y de demostraros lo bien que hemos hecho los deberes a la hora de documentarnos.

Un toque a la francesa

1997 supuso el canto del cisne para los *chicos malos de Ripley*. El director francés *Jean-Pierre Jeunet* cometió el desvarío de quererle dar otra vuelta de tuerca a la saga. Esta vez, doscientos años después del incidente en Fiorina 161 (Fury), la colonia penal donde transcurre la acción de **Alien 3**, un grupo de científicos ha clonado a *Ripley* y ha logrado extirparle el embrión de reina antes de que llegue a la fase de revientapechos. **No importa en absoluto que** *Ripley* se volatilizase en una oleada de metal fundido que no debería haber dejado ninguna traza genéticamente utilizable para dicho proceso de clonación. **No importa en absoluto** que la reina inmadura fuera un parásito y por lo tanto no pudiese clonarse a partir de, pongamos por caso, alguna muestra de tejidos que se conservase en la enfermería de la colonia o la cápsula de escape de la Sulaco. **Lo único que importa** es que las han clonado a ambas, y su ADN está mezclado. Tan mezclado que *Ripley* sangra ácido. Tan mezclado que la reina da a luz (sin huevo) a un xenomorfo adulto, sin metamorfosis previas antes de llegar a la madurez.

Por un lado y si no te la tomas en serio la película puede llegar a resultar hilarante y más que entretenida. Pero en el otro platillo de la balanza tenemos que no pega ni con cianocrilato con el resto de la saga. *Sigourney*

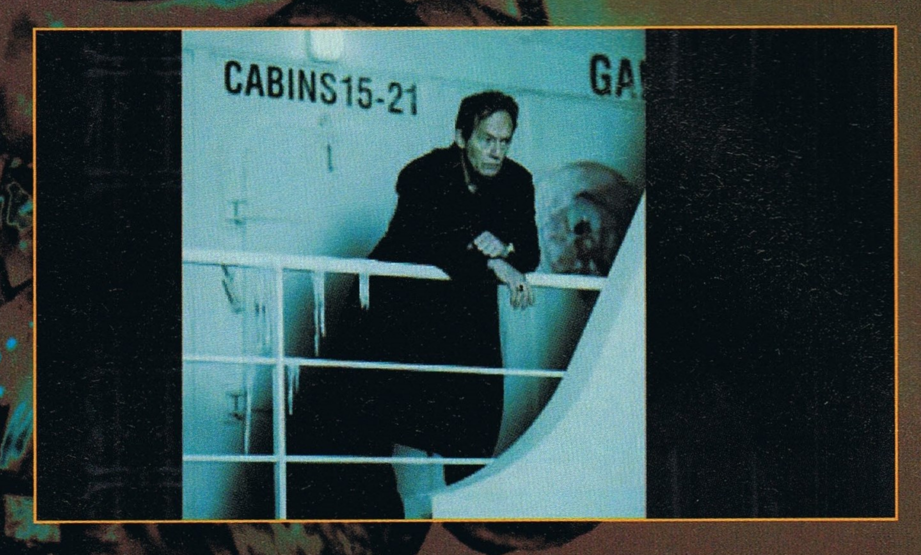
está desmesurada en todos los sentidos, notándose que ya estaba bastante harta de la franquicia de marras (de hecho su muerte en la tercera parte y su participación en la producción de la misma sugerían un deseo bastante explícito de abandonar de una vez por todas al personaje de *Ellen Ripley*) y que no se podía tomar en serio las motivaciones de un personaje que choca literalmente de frente con todo aquello que había logrado encarnar en las tres películas anteriores.

Ripley se ha convertido de una vez por todas en aquello que más odiaba y temía. Y la única forma de construir el personaje que se le ocurre al guionista es la de una *Ripley* rara y absurda, que desborda un cruel y absurdo sentido del humor, y se comporta de una forma (presuntamente) imprevisible y completamente irracional. Maldita sea, pero si acaba hasta mostrando compasión por el personaje que encarna *Winona Ryder*... ¡Y es una maldita androide!

El aspecto general de la película huye de los ambientes cerrados, oscuros y claustrofóbicos que deberíamos esperar (y disfrutar), para desarrollarse la acción en unos corredores relativamente bien iluminados en los que puedes ver venir desde lejos a los zánganos, patéticamente animados por ordenador en algunas secuencias.

Desgraciadamente, las pocas ideas buenas del guión (que tiene algunas francamente excelentes, aunque ahora mismo no quiera recordar ninguna... bueno, sí; la secuencia con el zángano y el dispensador de nitrógeno líquido... estropeada por el efectismo del plano siguiente) se diluyen en una sinrazón de efectos visuales cutres y baratos, más acordes con una película con un planteamiento cutre gore total.

No es lo que se puede llamar un título indispensable para el desarrollo argumental de la saga. De hecho, lo considero (a título meramente personal, evidentemente) como un *spin off* bastante desafortunado. Una especie de *"Qué hubiera pasado si Bishop hubiese convencido a Ripley de que podían extraerle el embrión"*.



Vuelta al papel: los años de la sequía

En 1998 Dark Horse publicaba **Alien vs. Predator: Eternal** (publicada en España por Norma como **Alien vs. Predator: Eterno**), en la que un misterioso personaje que fue testigo del aterrizaje forzoso de una nave de los depredadores ha dedicado toda su vida a investigarlos en busca de lo que debería ser la tecnología que le proporcionará la inmortalidad. Cuatro episodios en su versión yankee, dos en la española, no deja de ser un añadido más a la larga saga que nos mantenía a todos expectantes por ver si la Fox decidía mover ficha y pasar a la ofensiva de una vez por todas.

Más expectación todavía

El año siguiente nos trajo algunas sorpresas. La primera que no lo era tanto, acostumbrados como nos tenía Dark Horse a sus peculiares interpretaciones del mito de nuestros dos bichos del espacio favoritos, y estaba constituida por la enésima (en realidad octava sin contar las serializadas dentro de Dark Horse Insider) miniserie. **Alien vs. Predator: Xenogénesis** (título que ha dado Norma a la versión española) nos presenta a una pareja de adolescentes, *Charley* y *Elliot*. *Charley* está recluida en una colonia penal de la Weyland-Yutani. A cambio de su liberación, siguiendo instrucciones de la madrastra de *Elliot* ambos se han de infiltrar en una instalación de investigaciones biogenéticas y reventar la caja fuerte para obtener toda la información posible sobre las investigaciones que están llevando a cabo. Tratándose de la Weyland-Yutani todos sabemos lo que se van a encontrar en las instalaciones, y tratándose de Dark Horse y a menos que pasemos por alto el título, la portada y los pequeños monigotes de la página de créditos, a nadie sorprenderá que el tercero en discordia sea quien resulta ser.

La segunda sorpresa resultó algo muy sorprendente y esperanzador: la Fox por fin se había decidido a mover ficha.



Primera Ficha: Puesta de largo

La Fox al fin daba señales de vida. Junto con Rebellion, sacaba al mercado **Alien vs. Predator**, el primer juego para PC que tomaba las riendas de los personajes directamente avalada por Fox Interactive. Este juego fue un hito muy importante dentro de la saga, ya que era la primera fuente oficial que mencionaba y diferenciaba con nombres los diferentes fenotipos de los xenomorfos o las diferentes armas de los depredadores.

En este juego de acción en primera persona, el jugador podía elegir tres modos de juego (con una historia independiente cada uno como soporte), dependiendo de la *especie* con la que decidiese jugar: xenomorfos, depredadores o humanos, representados por los duros machotes del Cuerpo de Marines Coloniales. Eran 40 niveles llenos de acción más un modo multijugador que a su vez incorporaba seis modos diferentes de juego. Unos gráficos excelentes y un motor de sonido que se empleaba a fondo con los efectos multicanal EAX proporcionaban una experiencia de juego hiperadrenalínica. Por desgracia carecía de auténtica jugabilidad, llegando a volverse tan difícil que acababa desanimando a los jugadores.

El modo multijugador proporcionaba una experiencia mucho más satisfactoria siempre y cuando se jugase en un entorno de red de área local, ya que el motor de juego on-line Mplayer resultaba tedioso para jugar dado que se trata de un sistema de servidores P2P, muy distinto del sistema cliente/servidor de GameSpy.

Segunda Ficha: Juego de Acción del Año 2001

Alien vs. Predator 2 obtenía con este galardón un reconocimiento que por fin

comenzaba a encarrilar la franquicia en la dirección que muchos esperábamos.

Retomando las premisas del juego original, mejorando el motor gráfico (Lithtecht, desarrollado por Monolith y posiblemente la mejor elección posible, al menos para este juego) y la jugabilidad, esta secuela resultaba mucho más agradable de jugar. La curva de aprendizaje resultaba mucho menos forzada que en el juego anterior, sin importar el personaje que eligieses. Incluso el modo de juego multijugador fue mejorado.

En el modo monojugador las escenas de continuidad (eventos prediseñados para tener lugar en una fase del juego concreta y proporcionarle más profundidad al argumento) se desarrollan utilizando el mismo motor gráfico, de forma que la transición entre escenas jugadas y "explicadas" es mucho más fluida que otros juegos de la misma época. Lo mismo pasa con los intermedios entre niveles, que ofrecen una introducción al nivel de juego antes de empezar y una conclusión del arco argumental desarrollado al finalizarlo. Tienes en todo momento la sensación de ser el protagonista de una historia excelentemente presentada y desarrollada, no de ser el imbécil de turno que aporrea las teclas del ordenador porque no tiene nada peor que hacer.

La popularidad del juego fue tanta que incluso recibió la inyección de vitalidad de una secuela: **AvP2: Primal Hunt**, un pack que proporcionaba nuevos personajes jugables (por ejemplo el predalien) pero no aportaba nada especial, excepto evidentemente más diversión, a la "primera" parte del juego.

Tercera Ficha: En tu consola de última generación favorita

Team Zono son los responsables de **Alien vs. Predator: Extinction**, un juego de estrategia en tiempo real para X-Box y Playstation 2. En él puedes tomar el control de cualquiera de las tres especias ya conocidas y jugar siete mapas contra las otras dos (esto hace un total de veintiún mapas diferentes, ya que cada especie tiene mapas exclusivos).

Tal vez no se trate del mejor de los juegos ETR del mercado, pero sin duda es un no-me-lo-pierdo para los incondicionales de la saga completa.

Cuatro en Raya: Confluencia oficial

Y por fin empezaron a surgir los primeros rumores sobre la película.
Y por fin pudimos ver los primeros teasers en las ediciones de lujo de las películas en DVD (o pudieron los yankees, por supuesto).
Y por fin pudimos empezar a despotricar por la elección de los actores para la película.
Y por fin pudimos cagarnos en la Fox por hacer una precuela en la que NO, repito por si alguien no se ha enterado a estas alturas, NO aparece un solo rifle de pulsos M-41.

Alien Vs. Predator

Siglo XXI, es decir, mañana mismo, por poner un ejemplo obvio. Una escaladora experta en supervivencia en condiciones extremas es contratada para coordinar una expedición a la Antártida, donde se ha descubierto a dos mil pies (cerca de setecientos metros, que si no recuerdo mal tres pies eran un metro o algo así) bajo el permafrost una pirámide que parece ser el edificio original del que se derivaron las edificadas por los habitantes de Mesoamérica, Egipto o Camboya. Por alguna razón, en los últimos días se han detectado signos de actividad térmica en la isla Bell Victoria (evidentemente detectados por un sofisticado satélite de "investigación" de la Weyland), que fueron los que permitieron descubrir la construcción. Al llegar a la base descubren que pocas horas antes apareció un túnel que conecta el extraño ¿templo? con la superficie. Una vez llegados a la boca del túnel, descubren que dicha cavidad es extrañamente circular, extrañamente perfecta e inclinada unos perfectos 45º hacia abajo. Evidentemente son tan idiotas que no se dejan acojonar por estas muestras de superioridad tecnológica (o más bien son lo bastante ambiciosos como para imaginar qué otras maravillas encierra la pirámide en forma de suculentos contratos con Defensa) y deciden descender al fondo del pozo y entrar en la pirámide. Una vez en el interior de la misma, el grupo de intrépidos aprendices de arqueólogo descubre, entre otras cosas:
Que la pirámide es una trampa mortal, que se cierra no bien han entrado ellos.
Que en su interior hay una extraña cámara de sacrificios muy pero que muy inquietante, con restos de sacrificios humanos que muestran extrañamente la caja torácica abierta... de dentro hacia fuera.
Que por alguna razón, alguien dejó en un cajón muy difícil de abrir (con una curiosa combinación como cerradura) una serie de lo que parecen armas de alta tecnología.
Y hasta aquí puedo contar.



En su planteamiento podemos encontrar algunos fallos, pero la ambientación de esta película resulta excelente. Los xenomorfos atacan como se supone que deben hacerlo, desde la oscuridad y cuando menos te los esperas, sus rociadas de ácido son tan destructivas como deben de ser (no como en **Resurrección**, que más que una amenaza son una mera molestia), y son tan astutos o más que los cabrones que aparecen en **Resurrección** (ya dije que en el fondo la película tenía un par de buenas ideas).

Por su parte los depredadores son mucho mejores que el de la segunda película, sus armas más impresionantes, y los efectos visuales del *inyector de plasma* por fin están de nuevo a la altura de la película original.

Como ya debería resultaros evidente, también en esta película los creativos de la Fox han tomado prestados algunos conceptos de las miniseries de Dark Horse (repito que, mientras no me demuestren lo contrario, las ideas originales pasaron primero por la mente de los guionistas de los cómics. Los personajes humanos, por su lado, están bien perfilados, incluido el *Charles Bishop Weyland* que encarna *Lance Henriksen*. Dejemos que los expertos diluciden el por qué de la elección del actor que encarnó por dos veces a un androide de la serie *Bishop* en anteriores entregas de la saga (conocemos cuál será la respuesta, y resulta evidente, pero me gustaría saber por qué ese guiño en concreto a nivel de guión en lugar de incluir entre los personajes a algún *Ripley*, por ejemplo).

Si os gustaron las primeras películas de la saga, alguna de las miniseries que os he comentado o simplemente sois unos fanáticos de los videojuegos, os recomiendo encarecidamente que la veáis. No sólo resulta superfácil integrarla dentro de la cronología de las otras películas, sino que merece un puesto de honor por sí misma entre ellas al devolverles la dignidad perdida a los personajes principales (y no, no sale para nada *Sigourney Weaver*). Y además, se han permitido el colarnos al final otro pequeño guiño indicativo de que, si la película no va del todo mal en taquilla, igual tiene una continuación...

Si no habéis tenido la suerte (y/o desgracia según el caso) de ver nada relacionado con nuestros amiguitos del espacio exterior, echadle un vistazo sin perder de vista de lo que se trata: Una película entretenida, con un guión sólido, un trabajo artístico aceptable por parte de los actores, unos efectos especiales muy aceptables y el tirón comercial que le supone la franquicia de dos de los personajes más populares y queridos del cine de horror y ciencia ficción.

Una pequeña mínima aclaración se hace imprescindible llegados a este punto: la versión que yo he visto para hacer el artículo NO poseía una calidad óptima de visionado en relación a la que podremos disfrutar en breve en los cines; con esto quiero decir que aunque en algunos casos se apreciaba una incrustación de croma deficiente entre CGI e imagen real, confío en que estos defectos no se aprecien en la pantalla grande. No es perfecta, evidentemente, pero teniendo en cuenta lo que es, resulta un producto cuando menos interesante.

By Mikel...

LOS MANGAS DE LA ETERNIDAD...

Puede que sea yo pero, últimamente las nuevas autoras que traen las editoriales a España dejan mucho que desear. Los dibujos están muy poco trabajados, encuentras cuatro o cinco líneas mal unidas en lo que a mí respecta, tendría que ser sólo una o también los tamaños de los cuerpos de los personajes. ¿Nunca os habéis fijado en que en muchas ocasiones la mano del chico supera con creces la cabeza de la pobre protagonista cuando éste la coloca encima suyo para besarla? A causa de este hecho el momento pierde todo su romanticismo, y aún desconformes las autoras con todo esto nos deleitan con unas historias...

Chico, chica, se conocen, se enamoran, se declaran (uno de ellos, claro) y entonces alargan eternamente el manga con una historia que se repite una vez sí y otra también. Que si ahora una chica se enamora del chico, que si ahora un chico se enamora de la chica, desconfianza, duda, celos, pasión, tristeza, llanto, reconciliación, decepción... y así excesivamente, eternamente, infinitamente hasta que llega un momento en que el manga se ha alargado 20 tomos y todos son completamente iguales al tercero, que normalmente coincide con cuando se soluciona el primer conflicto de triángulo amoroso no deseado en la pareja. De tal manera que lo único bueno del manga son los tres primeros tomos (que son los únicos que te sorprenden y te entretienen un poco y dijo un poco) ya que corresponden a cuando se conocen y se enamoran, porque los otros 17 tomos son igualitos. Series de este estilo ahora hay muchas en España cada una ambientada en un lugar diferente eso sí, pues algo original tienen que tener, claro. Por ejemplo:

La ya nombrada y discutida anteriormente en esta sección y también criticada por *Lázaro Muñoz* (que por cierto me encantó esa crítica) **Kaikan Phrase.** Y pensar que hay 17 tomos... yo pienso que acabar en el tomo 3 habría sido lo idóneo. Pero por lo visto la autora, que seguramente se aburría en casa, acabó alargando la historia 17 tomos. ¿Alguien ha contado alguna vez cuántas terceras personas han aparecido ya en este manga?, o aún mejor, ¿alguien ha encontrado alguna historia en este manga que no reúna las características que he nombrado anteriormente? Por favor infórmenme.

De los últimos lanzamientos, **Tokyo Juliet** no es cortita que digamos, 13 tomos (aunque no consigue superar a la imbatida **Kaikan Phrase**). De esta serie destaco el dibujo, si nos fijamos la autora dibuja a todos sus personajes iguales o al menos a los protagonistas. Prueba de ello es que en el primer tomo encontramos un boceto de *Minori Ayase* (la protagonista indiscutible) pero atención, que yo aún estoy dudando de que no sea *Akira Himemiya* (el protagonista masculino) en versión travestido, porque aunque supuestamente es una representación de *Minori Ayase* (pelo largo, minifalda, tacones, etc.) la carita es de *Akira Himemiya*, ¿Qué opináis vosotras/os? Comprobadlo ya veréis. La verdad es que de esta serie sólo me he leído los tres primeros tomos (prestados, igual que los de **Kaikan Phrase**, Dios me libre de malgastar mi preciado dinero) y ya en el tercero se habían acercado dos chicos detrás de la chica, es decir, ¿con cuántos futuros tríos nos deleitará esta obra?

Hay una cosa que tienen que tener en cuenta, yo no me estoy quejando de la cantidad de tomos que tienen estos mangas, sino de lo repetitivas que resultan sus historias. Sin ir más lejos en breve llegará a España un nuevo manga, **Hana Yori Dango** de Planeta, y no es una historia precisamente cortita pues contiene 36 tomos. Pero a diferencia de las nombradas anteriormente, en este manga la protagonista no se deja seducir fácilmente y se desarrolla toda una historia hasta que ella descubre de quién está realmente enamorada. Mientras esto sucede nos vemos envueltos en una gran cantidad de historias, que aunque no se alejan mucho del tema principal, nos refrescan las páginas.

Como la mayoría de vosotros/as sabréis esta es única y exclusivamente mi opinión, lo cual quiere decir que puede que haya gente que no coincida con ella (que es posible), en conclusión, que no se enfaden conmigo las fans indiscutibles de estas series, que hay que respetar las opiniones ajenas.

Anónimo

COMO SER OTAKU EN MALLORCA Y NO MORIR EN EL INTENTO

Ser otaku en Mallorca es una verdadera odisea. Hablo por propia experiencia. Llevo desde los 12 años siendo otaku oficial. Es decir, comprando revistas, informándome de los diferentes géneros, mangakas, etc... Aún recuerdo la primera vez que fui a Norma. El hermano de una buena amiga nos dijo que había una tienda especializada en cómics y nos dijo dónde podríamos encontrarla. ¡Allí que fuimos con mucha ilusión!

El primer problema que tuvimos fue encontrarla. Treinta minutos estuvimos en la misma calle buscándola. Al fin, desesperadas ya, decidimos dejarlo y justo cuando nos disponíamos a irnos la encontramos. Muy contentas, entramos. Ya nos topamos con el segundo problema: sólo había chicos. Pero no uno ni dos, no, un montón de chicos por todas partes. ¡Imaginaos! Nosotras, dos chicas, las únicas del género femenino que habían tocado ese suelo. Miradas, comentarios... Sólo faltaba que todos los chicos gritasen: ¡son chicas! ¡Son chicas! Fue como si en su vida nunca hubieran visto nada igual. ¡Lo pasamos un poco mal! (*NdL: Si no recuerdo mal, allá por el número 15 de Minami hice un artículo al respecto*). Pero poco a poco nos fuimos acostumbrando. Yo desde entonces voy a la misma tienda. Han pasado ya muchos años de eso y la verdad es que el género femenino ha aumentado considerablemente.

Actualmente ser otaku es una odisea. Un problema que para mí afecta mucho es el retraso de las colecciones. A diferencia de otras ciudades, donde las novedades llegan con regularidad, aquí llegan unas 2 ó 3 semanas más tarde, según cómo les dé.

En los foros lees que mucha gente ya tiene el número de una colección cualquiera y, para variar, aquí ni rastro. ¿Qué? ¿Que los otakus mallorquines no son tan importantes como los de otras ciudades? ¿Les importa un bledo si llegan aquí o no? Sin ir más lejos, hoy he estado esperando que hubiera llegado el 3 de **Saiyuki**. ¡Ni rastro! ¡Ya ni pregunto! Siempre me contestan con lo mismo: "¡La semana que viene! ¡La semana que viene!". ¡Y encima les tienes que dar las gracias por la contestación! Ya si hablamos de merchandising ni te cuento:
¡No llega nada! ¡Ni *trading cards*! ¡Ni peluches! Si encuentras alguna cosa, por poco que sea, es un día afortunado y, claro, como la gente está desesperada, en menos de dos días, si lo que ves te gusta y no lo compras al momento, ya no lo encuentras y se te queda cara de imbécil.

¡Espero que con los años se den cuenta de que nosotros también somos otakus!

Yue_Chan

¡ESTO ES GREENWOOD!
ESOS PEQUEÑOS DRAMAS

Si hay un tópico absurdo sobre los otakus - ¿qué tópico que no es absurdo?- es que porque nos gusta el manga y el anime, también han de gustarnos todo lo que se hace en Japón. La pregunta "¿Y te gusta también la comida japonesa?" es una de las que más oigo cuando alguien se entera de mi afición al manganime (la respuesta es "sí, sí me gusta la comida japonesa", pero no nos desviemos). Lo que quiero resaltar es que los otakus dejamos a un lado muchas cosas de Japón. La gastronomía es sólo una parte, pero por otra, no conozco muchos otakus a los que les guste la literatura japonesa, las películas de *Ken Mizoguchi*, el teatro Nô, los poemas "haikus", el béisbol... O para iniciar el tema de una vez, los "dramas" televisivos.

Supongo que los que están leyendo estas líneas saben lo que es un "drama", pero como me temo que ese mundo es muy pequeño, será mejor explicarlo. "Drama" -también llamado "dorama"- es el nombre que en el país del sol naciente se le da a las series de televisión "de imagen real" (esto es, con personas de carne y hueso).

A pesar de lo que su nombre indique, un "drama" no tiene que ser dramático de por sí. Puede ser una comedia, una historia policíaca, una biografía o cualquier género que se os pase por la cabeza... ¡incluso adaptaciones de mangas! Os lo aseguro, los protagonistas de **GTO**, **No me lo digas con flores-Hana yori dango** o **Kindaichi shônen no jikenbô**, etc. se han encarnado en personas de carne y hueso antes de que los convirtieran en acetatos (el caso de **No me lo digas**... es todavía más curioso ya que la adaptación no es japonesa, sino de Taiwán).

¿Cómo se puede explicar esto? Bueno, en primer lugar, un drama es relativamente fácil de hacer (sólo se necesita contratar actores, poner una cámara y dejarles actuar), mientras que para un anime se necesitan varios estudios de animación, diseñadores de personajes, mecánicos, dibujantes de acetatos, directores artisticos, actores de doblaje... A veces es más económico lanzar una serie con actores de verdad y, si da bien en la pantalla, se pasa al anime. Otras veces se hace para promocionar al actor o la actriz famosa de turno con una historia conocida. Y otras... bueno, para aprovechar el tirón que siempre han tenido los dramas entre la audiencia japonesa.

Porque sí, estas series de televisión son tremendamente populares en su país de origen. No sólo tienen audiencias millonarias, sino que además, también cuentan con actores populares (a veces cantantes de j-pop, ex-"idol singers"...) de esos que no conocemos ni uno por aquí, e incluso los cantantes más famosos del momento interpretan sus temas, igual que pasa con los animes. En realidad, si miráis cualquier lista japonesa a lo "los 40 principales", veréis que los primeros puestos corresponden en su mayor parte a las aperturas de diversos dramas...

Aunque volviendo a la relación entre anime y drama, en realidad, se podría decir que unos y otros son las dos caras de la misma moneda. Donde los animes (atención, generalizaciones) tienen protagonistas jóvenes (niños, adolescentes) y tratan problemas propios de aquéllos, los dramas narran historias de hombres y mujeres en la veintena, como poco -sí, otra generalización-. Gente que ya dejó hace tiempo el instituto y se enfrenta a otra clase de problemas, al choque entre la realidad y los sueños, que se despierta un día con la sensación de que todo lo que ha hecho hasta el momento no es suficiente, que el tiempo pasa y las oportunidades con él, etc.

Exagerando un poco, se podría decir que los dramas son la mejor forma de conocer el verdadero Japón (todo lo bien que se puede conocer con una serie de televisión) ya que muestran a personas reales en ciudades reales, con problemas más o menos similares a los de los teleespectadores.

Sin embargo, a pesar de lo dicho, estos programas no son del gusto de la mayoría de los otakus. ¿A qué se debe? Tal vez a lo que he dicho antes. Comparados con cualquier anime, un drama es "feo" (un dibujo de *Akemi Takada* es mucho dibujo) y "aburrido"; nadie devasta ciudades con robots gigantes, ni hay personajes con el pelo azul (bueno, esto era cierto hasta la adaptación de **Sailor Moon**). O puede que se deba a cosas de la edad. Cuando uno pasa ampliamente de la veintena, le cuesta aceptar a un adolescente protagonista más. Quién sabe. Desde luego, lo que está claro es que dejar de lado los dramas es hacer caso omiso a una parte de la cultura popular japonesa. No se trata, por supuesto, de que nos guste todo lo japonés, como decía al principio. Aunque no pasaría nada por darle una oportunidad a todo lo que podamos. Para lo poco que nos llega de Japón, tampoco es cuestión de ponernos a excluir cosas, ¿no creéis?

Jaime Ortega



Pues sí, esto también se ve en en Japón

desde la torreta de mazinger Z

if i see you in my comics

– "¿Inmortalidad? ¿Eso tiene algo que ver con la botánica?"

El Camino Perdido del Otaku 3. Odiando a Lázaro Muñoz.

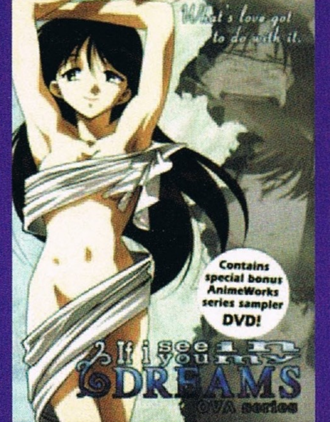
Todo el mundo tiene debilidades y una de las mías es Locomotion. No sabéis lo gratificante que puede ser llegar a un hotel, hecho polvo, encender la tele y encontrarse con ese canal sintonizado. Ya sé que no es precisamente el colmo de la originalidad en cuanto a series emitidas, pero siempre me permite pasar un buen rato viendo anime de calidad (repetido, normalmente, pero de calidad). La última serie que ha conseguido llamarme la atención es **Yume de Aetara**, también conocida como **If I See you in my Dreams**.

Para los que no la conozcáis, os cuento que es una serie de 16 episodios que apenas duran 7 minutos y pico cada uno, o sea, una ridiculez. Está basada en un manga bastante más largo, obra de *Noriyuki Yamahama*. La historia es un modelo de simplicidad: chico (un pobrecillo *salaryman*) conoce a chica (una preciosa profesora); chico (el mismo pobrecillo que además es un poco bobo) conoce a otra chica (una también preciosa *office lady*); chico quiere a la primera chica; la segunda chica también quiere a chico; chico no le hace ascos a ninguna de las dos, aunque su amor verdadero es por la primera chica; la primera chica se mosquea cuando su supuesto enamorado se pasa el día en brazos de la segunda chica, que además resulta ser la hija de uno de los jefes del chico, etc. Por supuesto el protagonista, *Masuo Fugumo*, es más simple que el mecanismo de un chupete, buena persona, esforzado trabajador y torpe como él solo... como en la vida (japonesa) misma, vamos. Las dos chicas también son estereotipo puro: la una, *Nagisa Shiozaki*, guapísima pero muy celosa y poco cariñosa; la otra, *Miho Hamaoka*, igual de guapa pero muy cariñosa y además facilona. Con todo lo dicho, el conjunto es una comedia romántica sin pretensiones, muy fácil de ver por la simplicidad de la historia y lo corto de los episodios, y a ratos divertida, especialmente cuando *Fugumo* se deshace, desvanece o derrumba al ver que ha metido la pata otra vez.

Además de pasar un buen rato, el ver esta serie permite reflexionar sobre cómo en Japón se elige el tipo de público de una serie. **Yume de Aetara** se publicó originalmente en la revista Young Jump, una revista que compran principalmente hombres jóvenes que tienen los ventitantos años, los cuales están a punto de acabar la universidad o empiezan a abrirse paso en el mundo laboral, además de buscar una buena mujer con la que casarse. Qué casualidad, justo como nuestro protagonista, ¿no? Si le aderezamos un toquecillo picantón (*ecchi*) a la serie, tenemos justo el tipo de producto que les puede gustar a los potenciales lectores de la serie. Blanco y en botella, vamos.

Que los protagonistas masculinos de las comedias románticas sean buenos además de torpes es una antigua convención. Recordemos a *Kyosuke Kasuga*, *Yuusaku Godai* o *Keiichi Morisato*, sin ir más lejos. Un poco después llegó la parodia definitiva sobre el asunto, **Love Hina**, donde el colmo de la torpeza masculina, *Keitaro Urashima*, logra que no una ni dos, sino ocho, nueve o en realidad todas las mujeres que pasen por su lado, se enamoren locamente de él. El sueño de todos los lectores. Lo que este tipo de obra te viene a decir es: no importa lo desastre, feo o torpe que seas ya que un día una mujer preciosa (o varias) se enamorará perdidamente de ti. Lo mismo, aunque diferente, quieren vender los shôjo manga: no importa que tú te veas fea, con granos y gorda (o delgaducha), ya que en realidad eres preciosa y pronto llegará ese chico ideal que te pondrá en el altar que te mereces y te tratará como a una reina. Y mientras ese príncipe o princesa llega, a leer el manga que te ponen delante. Como estrategia comercial no me digáis que no es perfecta, ¿a que sí?

Aún reconociendo que es un truco sucio y rastrero, no sería mala cosa que los autores patrios tomasen nota de cómo vender un producto. Evidentemente, no todo el público de una obra se tiene que identificar con el o los protagonistas, o **Shrek** sólo la verían los ogros y los burros (catalanes o no). Se trata más bien de hacer un pequeño guiño a los que se van a dejar los cuartos comprando los dibujitos que uno hace, lo cual ayuda a que todos seamos un poco más felices, el amor triunfe y **Minami** siga siendo la revista más vendida en España (con perdón), lo que no es poco. Que *Ayukawa* esté con vosotros.



Manuel "Kimagure" Ortega
(a.k.a. **Curro**)

La opinión de Lázaro

Hablando con propiedad

Hace poco, en uno de los muchos foros y listas de internet, me encontré algo extraño, una nueva moda: Decir que tal o cual editorial se inventa los textos de sus mangas. Esto, obviamente, es una exageración, imagino que en realidad se refieren a que las traducciones son malas.

Es decir, leo críticas. Algo lógico. Si el que hace la crítica tuviera la más mínima idea, claro, pero si el que la hace no domina ni el español, es decir su propio idioma, cuesta creer que domine uno ajeno como el japonés (única cosa que lo habilita para criticar una traducción).

O sea, cualquiera puede comentar el encuadernado o color de una edición, y ahí hasta cierto punto todo el mundo puede hablar teniendo al menos su razón y verdad, lo que a él según sus gustos le parece. Esto es lógico, normal y válido. Sin embargo, la cosa empieza a no ser tan normal si lo que tenemos es lo mencionado, un pavo hablando de cosas que no domina.

¡Ah, espera, claro! Que es que él, como es tan guay y tan megaotaku y tan súper todo (especialmente tan súper escoria pirata ilegal), probablemente ya se ha bajado el tomo de manera fraudulenta de algún sitio pirata, donde estaba como fanedición ilegal. Y claro, obviamente la traducción cutre de algún colgao amateur desconocido es muy superior a la de un traductor licenciado, reconocido y con su título. Fantabuloso.

Sin embargo, y pese a lo que pueda parecer, no quiero hablar de los muchos y muy abundantes GILIPOLLAS que desgraciadamente pululan por nuestro mundillo, al menos en su vertiente virtual. No, quiero hablar de las críticas al trabajo, de cómo hacerlo bien (me centraré en el manga por ser más abundante y por tanto fácil dar datos y ejemplos).

Veréis, actualmente hay muchas editoriales, que además importan directamente de Japón (y no de un sello intermedio americano como ocurría al principio), por lo que hace falta, una vez todo el proceso de contratación de derechos y licencia ha terminado, al menos un traductor (más un corrector si el traductor es ducho en japonés pero no en español) y un maquetador (llamemos así al rotulador/retocador/rotulista o como sea).

No me extenderé en la traducción, porque personas en España capaces de darse cuenta de fallos en una traducción hay tirando a pocas, y la mayoría están trabajando en las propias editoriales que encargan dichas traducciones (y desde luego ninguna está por ahí en foros criticando), pero hablaré de la fidelidad/adaptación.

¿Cómo debería ser una traducción? "Fiel al original", diréis todos al instante. Y tendréis razón. Ahora bien, ¿cómo de fiel? O mejor dicho, ¿hasta cuándo de fiel? Porque sí, una traducción tiene que ser fiel, pero si eso implica tener que poner frases como "he sido requerido por mi superior de sección, ¿qué asunto querrá conmigo?", vemos que tampoco hay que pasarse con la fidelidad, ya que en este caso concreto la lógica indica algo tipo "me ha llamado el jefe, ¿qué querrá/qué pasará?". Porque claro, no es cuestión tampoco de poner algo del palo "el nota del mandamás ya está otra vez dando por culo, ¿qué tripa se le habrá roto ahora?". Adaptación lógica, por favor.

Es decir, que aun no sabiendo japonés se podría comentar la traducción, al menos en ese sentido, viendo si nos muestran frases reales y actuales o construcciones forzadas y artificiales. A gusto de cada cual preferir fidelidad total o distintos grados de adaptación, aunque yo tengo muy claro que lo ideal es una adaptación a frases reales que la gente de verdad use (por ejemplo, en lugar de "¿habéis dejado de ser novios?" poner "¿habéis roto?". Ambas son correctas y lógicamente dicen lo mismo, pero considero más adecuada la segunda).

Bien, visto eso, vamos con el siguiente paso: La corrección de los textos. Sabido es por todos que en la actualidad casi nadie da valor a la cultura, y centrándonos y poniendo ejemplos reales de nuestro mundillo, que hay frikis que dicen que hay que quemar una distribuidora porque en una película hay un desfase de medio microsegundo entre imagen y sonido o que son capaces de ver toda una serie a cámara lenta para poder decir que hay "efecto ghosting" entre las secuencias (no me preguntéis, que yo aún estoy intentando averiguar lo que hay de malo en eso) y que vaya basura de edición pero que luego no parecen ver nada malo en un texto que diga "ola, me yamo yamasaki y soi el malo de turno". O a lo mejor es que no se dan cuenta porque su nivel cultural no les permite hacerlo.

Esto, sumado a que muchos no parecen comprender que España es muy grande y que no se habla igual en todas partes, usándose distintas expresiones y construcciones en sus distintas partes (por lo que a veces he visto acusaciones de error por cosas que eran perfectamente correctas, que es sólo que era una expresión que el/la acusador/a no utilizaba en su entorno íntimo, y claro, como él/ella no estaba acostumbrado a oír eso, pues era obviamente un error y había que criticar a la editorial), nos lleva a que en realidad las críticas que se vierten a este respecto (las menos, por supuesto, pues ya digo que para hacer críticas sobre la validez de los textos te tiene que interesar el tema, y como eso está relacionado con la cultura, pues...) pocas veces sean realmente críticas, sino que suelen ser demostraciones públicas de la incultura/ignorancia del crítico.

Pese a lo dicho, obviamente si tienes el suficiente nivel cultural/gramatical puedes criticar unos textos cuando tengan errores, porque creedme que a las ediciones actuales, aunque son bastante buenas, se les escapan de cuando en cuando pequeños gambones.

Y llegamos a la maquetación. Aquí también hay que ser consecuente, y saber diferenciar errores de gustos personales. Que a ti no te guste un determinado tipo de letra elegido porque te parezca horrible no significa que eso sea en sí un error; no, es sólo que a ti no te gusta, pero no que la letra o la elección sea mala o un error.

Entonces vamos con las onomatopeyas. De nuevo opiniones para todos los gustos. Que si hay que respetar completamente el original, que si hay que traducirlas todas, que si hay que traducir sólo las imprescindibles para que se entienda todo (siendo ésta la opción por la que se han decantado las editoriales)... Aquí poco que decir porque casi todo son opiniones personales, aunque sí se puede mirar un poco que si se traducen las onomatopeyas se haga respetando al máximo el dibujo o tratando de imitar la japonesa original.

Ahora vendrían otros aspectos técnicos como la encuadernación, calidad del papel, de la tinta/impresión, etc, pero voy pillado de espacio, así que esos los dejo porque son más de cajón que los demás puntos.

Todo esto nos lleva a otra cosa que aunque no tiene relación directa no vendría mal mencionar: El reconocimiento al trabajo bien hecho. No dejo de notar que nadie parece valorar el trabajo de los encargados de una edición, y que dichas personas sólo son mencionadas/recordadas cuando se fusila su trabajo. ¿Y cuando lo hacen bien qué? Porque además eso serviría para revalorizar o al menos dar una compensación extra a quienes se lo curran, que son bastantes las personas que trabajan en esto ya, que aunque al principio prácticamente se repartían toda la tarta entre cuatro personas, ahora ya son muchos los que tenemos repartidos por ahí, y por tanto podéis juzgar no a nivel de manga sino de individuo o estudio de trabajo (tenéis todos los datos necesarios en esa página que nadie mira del final de cada tomo, donde vienen los créditos y tal). Así por ejemplo podríais conseguir que los que realmente fueran buenos fueran deseados por todos y por tanto los tuvierais en más mangas mientras que los que son malos fueran cada vez teniendo menos presencia. Somos nosotros, los usuarios finales, los que ganamos con esto.

En fin, y poco más, que este mes sólo quería por un lado que aprendierais a valorar un trabajo hasta ahora infravalorado, y por otro intentar que cuando hagáis una crítica la hagáis con cabeza y bien para que así sea útil y la gente os tenga en cuenta, que creedme que cuando llega el típico payaso destrozando todo lo que existe sin el más mínimo argumento, simplemente pensando que la peña va a considerar su opinión una verdad absoluta sólo porque es su opinión, nadie le hace ni puto caso. Al menos no se lo hace nadie con poder real en el mundo del manganime en España (y en general nadie con inteligencia).

Hale, el mes que viene más, que se avecina un texto mío bastante trascendente (imagino que algo adelantaré en el editorial).

Lázaro Muñoz



Pos sí, va a ser que este mes tampoco se me ocurría ninguna imagen interesante que tuviera relación con el tema y nuevamente he tenido que recurrir a mi "archivo"

HOY NOS PASAMOS POR LA PIEDRA...

NARUTO

Sí amigos sí, teníamos que hacerlo. Tan en boca de todos, tan en alza, tan en auge... el ninja menos ninja del mundo nos estaba pidiendo a gritos que nos lo pasáramos por la piedra, así que aquí estamos nosotros para ello. ¿Qué? ¿Qué no podemos rellenar dos folios sacando defectos a esta serie? Sí, hemos leído por ahí que hay inocentes que realmente lo creen. En fin, esperemos que algún día salgan de su habitación y descubran el mundo real. Y si aun así sois escépticos, leed y comprobadlo vosotros mismos (que este artículo tiene más de 11.000 caracteres, que en realidad debería haber ocupado tres páginas y no sólo dos :D).

Empecemos por el principio. Estamos hablando de una serie de... ¿cómo era? ¿Ninjas? Eso, ninjas. Sigilosos, oscuros, hábiles... ah, ¿tampoco? Torpes, gritones, vestidos con colores chillones y para colmo magos. Que ya tenemos al niñato de la cicatriz en la frente para trucos de varita, hombre. Fuera coñas, ¿no os recuerda a nada? Un crío que prácticamente al nacer es insuflado con un poder oscuro quedándole a raíz de ello unas marcas muy raras en la cara, y gracias a lo cual tiene poderes fuera de lo normal. La villa oculta de Gryffindor, vaya. Pero claro, sólo es un enfoque... también podemos cogerlo desde el punto de vista sencillo: Personajes que cuando se enfrentan a una dificultad superior a las aparecidas hasta el momento ¡oh maravilla!, adquieren nuevos y más formidables poderes. ¿No os suena? Bueno, me ahorro la alusión directa, laS alusionES directaS en realidad, que sería dar publicidad y eso no mola. Incluso, cambiando el enfoque nuevamente: Niño que pese a ser muy torpe y menos capacitado que sus compañeros de aventuras guarda en su interior un poder que le fue concedido sin solicitarlo gracias al cual siempre salva la situación cuando todos los demás, de nuevo recordemos mejor que él en todo pero sin la suerte de haber nacido con un poder externo fantabuloso, han caído. De nuevo algo totalmente original. Como vemos, todo cambia según el punto de vista, pero nos quedamos con la esencia...



Pasando a cosas más concretas... bueno, se puede ir personaje por personaje, y no pararíamos, pero llevaría tiempo y acabaría siendo aburrido. Pero algunos tienen su mención especial, por supuesto. Para empezar, el chulo ese traumatizado. Carne de psiquiátrico. ¿Qué narices le pasa? ¿Que tu hermano se ha cargado a toda tu familia y te ha dejado vivo para que tú lo mates a él (que tiene tela también el asunto...)? Pues nada, el niño se hace el chulo, el fuerte y el autista y decide ir a por él solito, porque claro, es taaaaaan fuerte y taaaaaan guapo y taaaaaaan autista que sólo él se lo puede cargar. Por cierto, el chico cumple otro de los estereotipos más comunes: el solitario misterioso borde de narices tras el que van todas las tías. Pero vamos a ver, ¿las tías son tontas del culo o qué? Qué forma de tratar a las chicas... que por supuesto pese a sus chulerías y maltratos continuos van detrás de él babeando. Que se note que es un shonen (ya hablaremos más adelante de eso). Pero claro, ¿qué le pasa al chaval? Pues nada, como todos los "tíowenos" del manga, tiene más "amiguitos" que "amiguitas", que no le faltan revoloteando a su alrededor, pero está visto que el chico tira por otros derroteros...

Y ya que nos metemos en el tema, la fémina del grupo entra en acción. Evidentemente, lo de que "entra en acción" es una forma de hablar, porque todos sabemos el papel que tiene en la historia (recordemos, un shonen). Exacto, CERO. Salvo si contamos como "acción" el lavarse el pelo y estar guapa para (y preocupada por) el chico que le gusta (magistral como siempre el momento de máxima importancia de la chica: el megasacrificio de cortarse el pelo en aras del combate... Que todos sabemos que una chica si no tiene el pelo largo no

es una chica ni mucho menos es femenina). Pero ella no está triste, porque en ese papel se encuentra acompañada por absolutamente todas las chicas que aparecen a lo largo de la historia. La única que se salva es *Ino*, y no porque luche mejor que nadie, sino porque va contra la prota y eso da caché. Ahora entiendo eso de "pegar como una niña". Esto nos puede llevar a pensar en las tendencias sexuales del autor... que no, no tenemos nada en contra de ello, pero estamos aquí para informar y dar opinión. Claro que al avanzar un poco más la historia el autor trató de lavar algo su imagen y decidió que *Tsunade* tenía que romper un poco los moldes. Y hale, ahí lo tenemos: Uno de los legendarios ninjas al que puede vencer un vulgar lugarteniente y que es capaz de cometer las más viles traiciones para recuperar a su amor perdido. Obviamente, con un 140 de sujetador, para que la cosa no fuera tan típica. Si es que... Y encima esto tiene más *inri* si tenemos en cuenta que se trata de una kunoichi (mujer ninja), ¿en qué estaba pensando? Boing parriba, boing pabajo, ¡¡tetafuera no jutsu!! Pero bueno, dejémoslo que vamos a destripar datos y no es cuestión de chafarle la serie a nadie, y menos cuando se puede fusilar con apenas haber leído unos pocos tomos.

Y por fin llegamos al turno del protagonista, la imagen de la serie, el que se lleva el título. ¿Qué nos hace diferentes ante el resto del mundo? Ah, amigo, una cintita en el pelo. Porque antes de conseguir la mencionada protección craneal, todo el mundo despreciaba a *Naruto*, todos huían de él y era un bicho raro. Ahora no. Ahora ha pasado a ser el más guay así, pluf, de la noche a la mañana. Ya no es una amenaza para nadie, sino que cuando saca su poder, es impresionante. Claro, eso cuando el muy inepto decide sacarlo, que ni eso... En fin, tenemos a una inútil, un desviado y un incontrolado... Si estos tres son los protas, imaginaos a los demás.

Podríamos seguir con más bichos raros de la Villa Oculta de la Hoja, como por ejemplo esa burda parodia de *Bruce Lee* que pretende impresionar a alguien pero que no es más que un papanatas con pretensiones ya que su función es sólo dejar claro lo fuertes que son los malos y si eso dar un poco de pena, pero mejor pasamos a otro colectivo: los ninjas de grado superior. Son para morirse de risa, en serio, fijaos bien: En X momento son geniales, lo saben todo y no hay quien les venza, para al momento siguiente, estar cagaditos de miedo y tener que usar a sus niños para que les saquen las castañas del fuego. Sí, ahora todos estáis pensando en *Kakashi* contra *Zabuza*, pero no es el único... ¿qué pasa con *Anko*? ¿Para qué demonios aparece esta mujer? Anda, claro, es que es mujer, se me olvidaba. Del *Hokage* podríamos hacer una tesis, pero os lo dejo a vosotros... ante todo, pensad en las muestras de poder que da a lo largo de la serie (y sí, nosotros también sabemos qué ocurre más adelante, listillos). También está por ahí *Hayate*, que mira tú... ¿cómo habrá llegado a ninja superior? Porque vamos a ver, si en algunos combates por desviar la vista cero coma cero periodo tres décimas de segundo ya estás perdido, muerto, acabado, ¿cómo hace este hombre para aguantarse la tos? ¿Lucha sin respirar o qué?

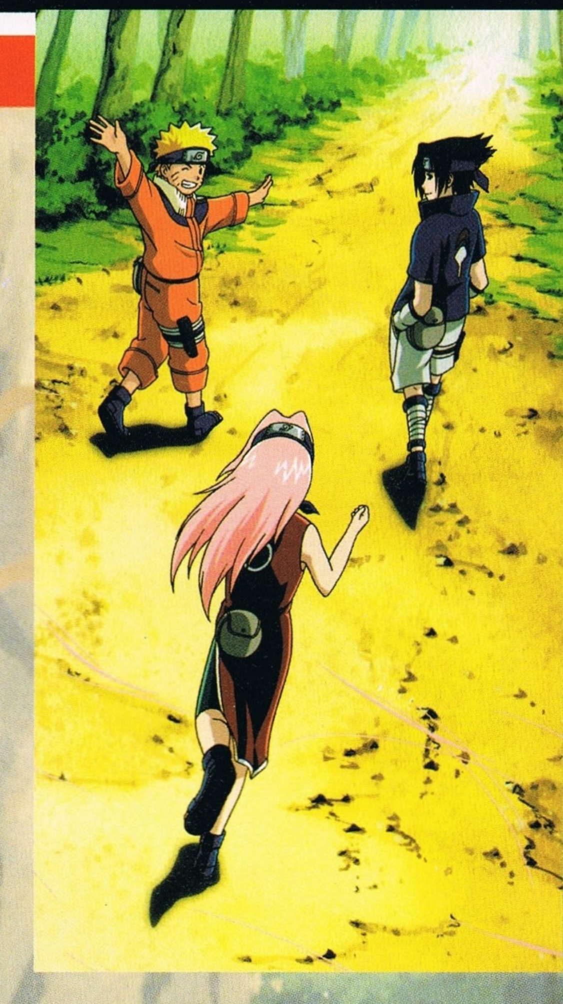
Pasando a aspectos más generales... A ver, que alguien me alcance un diccionario. La p... la p... ah, aquí está. Prohibido: Vedado o impedido en su uso o ejecución. Que no se puede hacer, vamos. Pues mira tú por donde, TODOS saben alguna técnica prohibida. No sólo la conocen, sino que además la utilizan. Es decir, pese a estar prohibida se enseñó, y pese a estar prohibida se utiliza. Vamos, que las prohibiciones en **Naruto** son como en los institutos... Y no me refiero a los mayores, no, hasta los niñatos que no saben ni dar una patada saben técnicas que incluso a sus maestros dejan sorprendidos. Está claro que llegado el momento, todos son geniales... Y además, no tienen ningún mérito, teniendo un zorro de 9 colas, o perteneciendo al clan más poderoso de la villa, o haciendo pactos raros con animales yo también soy poderoso, nos ha jodido. Que bueno, estos en vez de mascotas tienen ejércitos personales, el colmo del trato con los animales. Yo firmo un pacto con el bicho en cuestión, y lo utilizo de mala manera en mi combate. Si se muere, que se muera, si sobrevive, pues adiós muy buenas y si te he visto no me acuerdo... una mentalidad un poco yanki ¿no?

Y ahora vamos con los malos, que también son de echar de comer aparte. Empezamos por los "poco malos". Ahí lo tenemos, la estrella, el jefe, el mejor, el intocable... Maese *Gaara*. Sí hombre, el que pierde arena. Pobre chaval... debía ser el típico pardillo al que sus amigos enterraban en la arena de la playa siempre que iban, y acabó traumatizado. Entabló amistad con la arena, y surgió una bonita relación. Eso sí, nunca volvió a la playa y de sus amigos nada se supo. Por cierto, aquí tenemos a otro de los que lo ha pasado muy mal, sólo que se pasó al lado oscuro. O bueno, más bien al lado marroncillo arena, porque no es que sea nada del otro mundo tampoco. ¿Ese era el arma secreta del ataque? ¿Pa eso tanto misterio?

Por ahí tenemos también a *Kabuto*, el espía de pacotilla al que después de cuatro años por fin han descubierto (y porque se descubre él mismo; bien por la inteligencia de la Villa), y al que, ¡oh!, nadie hace nada por detener, seguir, etc etc. Porque claro, ahí está el cuerpo de asesinos, que se encarga de... ¿morir? En fin... en la Villa de la Hoja dormirán tranquilos con esa protección.

Para terminar, el malo malísimo pérfido capullete de toda serie. *Orochimaru*, sí. Súper mega guay, tope duro que te cagas, invencible topalante, pero idéntico al *Hokage*: no hace nada. Tres collejas a *Sasuke*, dos voces a los del sonido, y contento para casa. ¿Estereotípico? Naaaaa. Y oye... eso de enlazarlo con las serpientes... ¿no os recuerda a algo? ¿Aparecerá en los mapas la Villa Oculta de Slytherin?

En fin, ¿quién acabará siendo el más guay? ¿Superarán sus traumas? ¿Algún psicólogo descubrirá que la Villa Oculta de la Hoja es un filón de oro? ¿Qué coño esconde el *Hokage* en las manos que siempre las lleva detrás? ¿Recibe *Naruto* ayudas del fondo social para subsistir? ¿Veremos en **Naruto** alguna vez algo realmente original y que no hayamos visto miles de veces antes en miles de series similares? Esperemos que algún día se nos aclaren todas las dudas.



La serie es... Ideal para poner a tu peor enemigo cuando lo tengas atado y amordazado. Serviría también para tener a tu sobrino de 5 años (3 mentales) calladito abducido en la tele con el anime, pero como no ha llegado a España al menos de manera legal, nada.

El autor debería... Dejar de plagiar series (y no, no hablamos de DB, que también hemos leído lo de los "guiños del autor" a dicha serie. Si sólo creéis ver elementos de esa serie y no veis las de los millones de series más que tiene, quedan claros vuestros conocimientos en manganime) y pasar el resto de sus días intentando reparar el daño que ha causado con su serie a los frikis esos que viven en su habitación.

Yunita & Neorub & Lázaro

(El artículo se ha tenido que realizar entre tres personas porque al ser la serie tan sumamente previsible resultaba tediosa y nadie aguantaba más de cinco capítulos seguidos, así que tuvimos que repartirnos el material)

J-Music Cosplay



¡ienvenidos! Ya queda menos para el Salón del Manga de Barcelona (al menos mientras escribo) y este mes nos dedicamos a una de las categorías más disputadas de los últimos años, nos referimos al Cosplay de J-music.

Poco a poco esta categoría se ha ido haciendo un hueco entre las demás y aunque no está tan extendidas como otras por la geografía española tiene sus adeptos y son muchos, muchos, cada vez más.

Puede parecer un poco raro, aquí no se nos pasaría por la cabeza ir disfrazado de *Alejandro Sanz* o de *Chenoa* por ahí, pero siempre hemos visto alguno ir disfrazado de *Elvis*, *Michael Jackson* o de los *Village People*. No es que sea lo mismo, no lo es, en Japón la cantidad de grupos que participan en la música de los animes es muy grande y grupos como *Two Mix*, *X-Japan*, *L'arc-en-Ciel* o cantantes como *T.M.Revolution*, *Masami Okui* o incluso *Gackt* son buena muestra de ello, y por ello podemos decir que manga y j-music están relacionados, aunque no tanto como para meter todo en un mismo saco y darle vueltas; pero bueno, ahí no me meteré que ése no es mi tema.

Pero no vale todo, por así decirlo; no puedes coger cualquier cantante y ponerte su ropa (así dicho suena muy raro). Bueno, por poder sí que puedes, pero los grupos que llaman la atención y que suelen motivar a la gente a hacerse su ropa están bastante bien definidos.

Hablar de J-music puede ser muy amplio, J-music es toda la música (rock, pop, rap, jotas...), y luego está el tema de encuadrar cada grupo en un estilo que a veces ni ellos mismos aceptan. Pero no es plan estar desarrollando un tema que no es de esta sección, así que a grandes rasgos podemos decir que hay dos vertientes principales entre los que se hacen disfraces de J-music: los "visual" y los "idols".

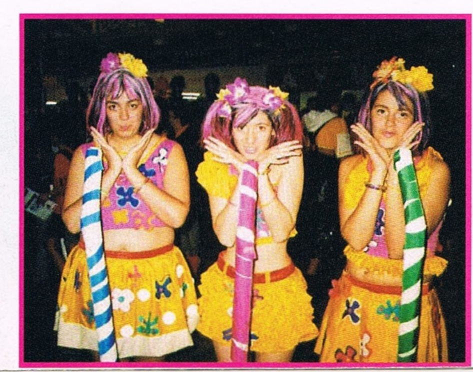


Normalmente estos grupos se destacan por su cuidada y elaborada estética en conciertos, videoclips, sesiones fotográficas, etc, etc. También llama la atención la coreografía, no sólo los bailes, sino que en los conciertos realizan maravillosas puestas en escena y algunos videoclips son como pequeñas películas de cinco minutos.

Disfrazarse de j-music tiene sus ventajas y sus inconvenientes. Los trajes suelen ser bastante complicados y vistosos, con multitud de detalles pero con la gran ventaja de saber que existen realmente, ver por dónde van las costuras, dónde llevan refuerzos, ver de qué tela están hechos (lo cual puede ser un arma de doble filo si lo que quieres es apañar otras telas que a lo mejor cantan demasiado); cosas que en un disfraz de manga normalmente es imposible y te enfrentas con proporciones que cambian de un dibujo a otro o cosas que se sostienen por arte de magia.

A veces es complicado sacar los disfraces de una única foto de un *photobook* o de cuatro segundos contados de un videoclip que luego se dedica a enfocar su cara.

Es una pena en los concursos que a la hora de la actuación no se tenga el tiempo necesario para que ésta se desarrolle totalmente y más de una vez coreografías muy trabajadas se han quedado a la mitad o completamente inéditas por falta de tiempo.



En Japón lo de disfrazarse de J-music no es nuevo, los grupos son de allí y que la gente vaya disfrazada a los conciertos no es raro; tampoco es raro seguir la moda de estos grupos y vestir ya no con su ropa sino con su estética, hay revistas dedicadas a ese estilo de ropa y es teóricamente sencillo conseguir prendas así (como la revista "Gothic Lolita" de Mana); también son famosas las quedadas que se realizan en varias ciudades entre las que destaca la del parque Yoyogi, que semana tras semana reúne a un montón de participantes.

Con ese mismo espíritu desde hace algún tiempo se realizan en Barcelona quedadas de ese estilo que aunque no cuentan con la misma participación sí lo hacen con el mismo espíritu.



Nos despedimos este mes no sin mencionar las novedades de este año en el concurso de Cosplay del Salón del Manga, que aparte de las categorías de siempre este año hay un premio especial para que quien gane pueda ir a Japón a un concurso de Cosplay Internacional. Hablaremos detalladamente de esto en el próximo número. Y recordaros también la dirección que nos mandéis vuestras fotos: *minami_cosplay@wanadoo.es*

Momoko

Ciber-otakus: Para los no iniciados

FRIKIS SIN DINERO

Frikis sin dinero
Ciber-otakus. Para los no iniciados.

Hasta ahora nos habíamos centrado en el universo del friki en su más amplio concepto: mangas, animes, merchandise, decoración... Pero si hay un factor común para la mayoría de los otakus, ése es el manejo de ordenadores y de internet. Dejando de lado las actividades ilegales con las que muchos se aprovechan del sistema, internet es una magnífica fuente de frikismo, gracias a la cual numerosos otakus pueden establecer amistades con personas de gustos similares. Pero para poder conectarse a internet, como resulta obvio, hace falta tener acceso a un ordenador.

Una de las opciones más rápidas a corto plazo son los ciber-cafés, donde por un par de euros (según el sitio) te puedes conectar una horilla para estar en contacto con tu lado más friki. Sin embargo, generalmente a largo plazo esto resulta una verdadera pesadez (aparte de una ruina), ya que no siempre se puede bajar a la calle a conectarse, los ordenadores de algunos cibers tienen más virus que un parvulario en invierno, y no suele dar tiempo a conectarse a todas las páginas favoritas, por lo que se termina perdiendo el contacto. Por eso os aconsejo, siempre que sea posible, pillaros un ordenador propio para encontraros más sueltos.

Para tener un ordenador propio lo más importante son las pelas, ya que generalmente los ordenadores son bastante caros. Sin embargo siempre podéis optar por los ordenadores de segunda mano de las tiendas especializadas de venta y reparación, o bien buscar en algún diario de compra-venta, siempre y cuando vayáis a ver el ordenador con una persona que entienda para que no os timen. En algunos mercadillos de segunda mano he podido ver ordenadores a la venta con un precio rozando lo ridículo, pero no me inspiraban demasiada confianza. Otra opción bastante buena es pedir a vuestras familias que os compren un ordenador por Reyes, vuestro cumpleaños o por las notas (si han sido buenas, claro está; si no, ni lo mencionéis no os vaya a caer además un castigo), siempre y cuando no os paséis y se lo agradezcáis debidamente (por ejemplo, ayudando en casa, no liando la bronca cada dos por tres o teniendo un detallito con ellos de vez en cuando), que el dinero no cae del cielo y cuesta mucho trabajo ganarlo (*NdL: Como algún día descubrirán todos esos frikis ociosos que tanto se llenan la boca hablando de cosas de las que nada saben*). Podéis aprovechar si sois varios hermanos, y en caso de que os llevéis bien, para pedir el ordenador como regalo común para toda la familia. Si os lleváis mal, dejadlo, que eso puede traer muy malas consecuencias.

Una vez tengáis el ordenador, una de las cosas más divertidas después de instalar los programas y formatear cuatro o cinco veces hasta que funcione debidamente, es "adornarlo". ¿Cómo se adorna un ordenador? Pues bien, los que ya tengáis uno en casa sabréis que en los CDs que acompañan a la revista suelen venir varias imágenes de las series de las que se hablan. Algunas de ellas son los llamados "fondos de pantalla" o "*wallpapers*", imágenes que tienen el tamaño exacto de la pantalla del monitor y que podéis guardar para después ponerla como fondo de escritorio en "Panel de control", en la opción de "Pantalla" abriendo el archivo en el lugar exacto en el que lo hayáis guardado. También lo podéis hacer directamente sin tener que guardar la imagen examinando el CD de **Minami**. Y no os olvidéis que con el botón derecho del ratón sobre una imagen o foto, se puede guardar cualquiera, aunque eso sí, tened en cuenta que muchas imágenes tienen copyright.

Otra cosa que adorna mucho y que es muy friki son los iconos, los cuales vienen en algunos CDs de **Minami** escogidos. Para cambiar un icono por otro que tengáis guardado en el ordenador sólo hay que darle a la opción "Propiedades", que sale en el cuadrito que se abre con el botón derecho del ratón sobre el icono a cambiar, y en "Acceso general" se pincha sobre "Cambiar icono". Existen algunos programas con los que os podéis crear vuestros propios iconos y queda la mar de resultón.

Algo que nos gusta mucho a los que tenemos ordenador en general, son los "Salva pantallas", animaciones que saltan cuando el ordenador está sin usar un cierto tiempo. Para ponerlas sólo hay que ir a "Panel de control" y en "Protector de pantalla" examinar los archivos de tu ordenador para abrir el que desees (de nuevo en el CD de Minami solemos ofreceros opciones de cuando en cuando). En esa misma opción puedes poner el tiempo de espera que desees que pase hasta que salte el salva pantallas.

Hay más cosas, como iconos especiales para programas especiales, programejas que harán que cada cierto tiempo aparezcan nuestros personajes favoritos por la pantalla, etc, pero nos hemos pasado un poco de caracteres, por lo que dejaremos para otro mes los consejos para adornar el exterior de vuestro ordenador así como los de internet básico (aunque os dejamos algunos ejemplos gráficos aquí). Hasta el mes que viene, y frikead por el mundo.

Eva R. Evrard


Como tunear un PC sin morir en el intento... eso será en el siguiente número

¡¡LLEGÓ EL MOMENTO DE LA VERDAD!!

CHARM EN DIRECTO

Ha pasado el verano y ahora vamos a ponernos al día de todos los acontecimientos que han rodeado a Charm desde nuestro último reportaje sobre nuestras chicas favoritas, hace ya algunos números.

El pasado mes de julio, Charm actuó en el pueblo de Santa Marta de los Barros, en Badajoz, la tierra de *Marta Mateo*, dentro de las fiestas patronales. Hasta Extremadura se desplazaron *Marta* y *Lydia*, ya que *Pili* no pudo ir hasta allí. En la plaza donde se reúnen habitualmente los jóvenes, Charm subió al escenario y se enfrentó al reto de cantar ante un público joven y no "iniciado" en el mundo otaku. Abrieron el concierto con "Sensación", el tema de Benidorm, al que siguieron los temas más animados y rápidos de su disco de debut, "Konnichiwa", con las incorporaciones del ya clásico "Blurry Eyes" y "Cambiar el mundo" de la serie **Inu-yasha**. Todo un gran éxito que fue haciendo a los oyentes ir acercándose al escenario y, finalmente, recibieron la felicitación del concejal de festejos del ayuntamiento.



UN VERANO LLENO DE ACONTECIMIENTOS

Durante el verano, las previsiones de cara al otoño sufrieron un tremendo acelerón por diversos motivos. El primero de ellos fue la intención de *Mike* de negociar con Charm la renovación del contrato discográfico con las tres Charm, cercano ya a su finalización. Tras unas semanas de meditación, *Pilar* decidió no renovar dicho contrato, por lo que al grupo le quedaban dos opciones, o bien separarse y dar por terminado Charm como grupo, o bien enfrentarse al reto de pasar a ser dos sobre un escenario. Tras pensárselo detenidamente, tanto *Marta* como *Lydia* aceptaron la oferta de *Mike* y así firmaron de nuevo con Orange Music por un nuevo periodo. Todos acordaron hacerlo público durante el Salón del Manga de Barcelona, coincidiendo con la gala final de Operación Friki.

UN NUEVO DISCO

Y mientras tanto, a la vez, *Manu Escobar*, de la ejecutiva de la Asociación Densetsu, se ponía en contacto con *Mike* para proponerle que el segundo disco de Charm estuviera íntegramente dedicado a la serie de animación basada en el manga de **Inu-yasha**, de la genial *Rumiko Takahashi*. Una vez aclarado que el grupo seguía, *Lydia* y *Marta* comenzaron a trabajar en su nuevo disco, que se ha estado grabando en las postrimerías del verano en los mismos estudios de Madrid donde se grabó "Konnichiwa". El disco saldrá para el Salón del Manga de Barcelona, y entre las canciones, las más importantes de la recientemente acabada serie: "Change The World" (Cambiar el mundo), "My Will" (Cuando creas), "Dearest" (Lo más querido), "Owari nai yume" (Sueño sin final) o "Fukai Mori" (que dará título a todo el disco). "En lo



profundo del bosque" contendrá doce temas de **Inu-yasha** y, siguiendo la tradición, será un disco doble en español, japonés y con las versiones karaoke de regalo.

CHARM EN LAS JORNAÍCAS DE ZARAGOZA

A finales de septiembre, Charm acudieron como invitadas a las Jornaícas de Manga y Anime de Zaragoza. Con un disco en cartera y rumores recorriendo la red, todos pensaron que era mejor no esperar más para dar la noticia de la marcha de *Pili* y así, en la tarde del sábado, en una mesa redonda, *Mike Sánchez* acompañaba a las Charm en la lectura de una nota de *Pili* comunicando su decisión de irse del grupo. A la misma hora, *Pili* colgaba la misma nota en el foro oficial del grupo, cerrando así una etapa dentro de su vida artística. Al día siguiente, *Marta* y *Lydia* actuaban en el escenario, haciendo una breve actuación que incluyó temas de los dos discos y una versión en español de "Let Me Be With You" de la serie **Chobits**, interpretada por *Marta* y que irá incluida en los DVDs de la citada serie. Tras la actuación de las anfitrionas, Mangaku Musume, que emularon a las Morning Musume con una coreografía y una canción, Charm interpretó las canciones finalistas del concurso de letras de canciones, resultando ganadoras la versión de "Dame!" del **Guerrero Samurai** y el opening del anime de **X** que interpretó el grupo X-Japan. Entre las finalistas, una estupenda letra del tema "1000 palabras", del videojuego **Final Fantasy X-2**.

CHARM EN EL SALÓN DEL MANGA DE BARCELONA

Y, a la hora de escribir estas letras, todo se encuentra en su recta final, el disco está en sus últimas fases de producción. Se titulará, como ya hemos dicho, "En lo profundo del bosque", y la portada es un excelente dibujo de *Belén Ortega*, un increíble descubrimiento como dibujante que ha realizado una maravillosa cubierta con *Marta* haciendo de *Kagome* y *Lydia* con el traje de sacerdotisa budista de *Kykio*. Asimismo, algunas fotos tomadas en un bosque cercano a Madrid, junto a otras en estudio, son los dos nuevos reportajes sobre Charm, ya como dúo, que podréis ir apreciando en nuestras páginas a partir de ahora.

El viernes 29 de octubre, a las 16 horas, dará comienzo la Gala Final de Operación Friki 2, que tendrá lugar dentro de los actos del X Salón del Manga, en La Farga de L'Hospitalet de Llobregat. Tras la actuación de los nueve intérpretes más votados de la segunda fase, el jurado se retirará a deliberar su decisión y, mientras tanto, Charm realizará su última actuación como trío. Allí, despediremos a *Pili* como se merece y daremos la bienvenida a Charm como dúo, en una nueva andadura de la que ya hay planes para el próximo año, que iremos desvelando a su debido tiempo.

Las votaciones siguen

A partir de ahora, aunque Operación Friki 2 toque a su fin, seguiremos recibiendo vuestros votos para que nos sirvan de guía en la selección de los posibles discos de manganime que podamos realizar. Hemos establecido tres categorías para que elijáis vuestros temas; en la primera de ellas, "Canciones favoritas", podréis votar cualquier canción de anime o videojuego que prefiráis, sin importar popularidad, antigüedad, si se ha emitido en España, etc...; en la segunda, votaréis a vuestras canciones favoritas de J-Pop y, finalmente, en la tercera, esperamos votos para vuestras canciones favoritas de anime que se emitieron en España y que tenían o tienen las canciones dobladas en nuestro idioma. No serán tenidos en cuenta los votos a canciones que ya hayamos publicado en el "Minami Music vol. 1" y en el disco de Charm "Konnichiwa". No hay plazo de cierre para estas votaciones ya que, aunque salgan elegidos los ganadores, la posible producción del disco se prolongará bastante más, debido a que ahora mismo el disco de **Inu-yasha** es el objetivo principal de Charm y Orange Music y, cuantos más votos recibamos, más sabremos sobre vuestros temas favoritos, pero ya de cara al 2005.

Friki Martin

■ Canciones Clásicas ■ Manganime ■ J-Pop

1	CANDY, CANDY - Llámame Candy
2	CABALLEROS DEL ZODIACO - Opening
3	DRAGON BALL - Romantic Ageruyo
4	LA ALDEA DEL ARCE - Shamalele, Shamalá
5	SAILOR MOON - Moolight Densetsu
6	RANMA ½ - Yappapai, Yappapai
7	MAZINGER Z - Tema de apertura
8	EL BOSQUE DE TALLAC - Jacky y Nuca
9	DRAGON BALL - Maravillosa aventura
10	DIGIMON - Mariposa
11	EL OSITO MISHA - Apertura

1	MORNING MUSUME - Love Revolution #21
2	SIAM SHADE - Kumori Mochi Hare
3	FINAL FANTASY X-2 - Real Emotion
4	MAAYA SAKAMOTO - Hemisphere
5	HIKARU UTADA - Automatic
6	HIKARU UTADA -First Love
7	X - JAPAN - Forever Love
8	FINAL FANTASY X-2 - 1000 palabras

1	UTENA - Rinbu Revolution
2	MARMALADE BOY - Egao ni aitai
3	VIDEO GIRL AI - Ureshi Namida
4	EVANGELION - Fly me to the moon
5	DNA2 - Blurry Eyes
6	CHOBITS - Let me be with you
7	DRAGON BALL - Cha la Head Cha la
8	CITY HUNTER - Get Wild
9	MARMALADE BOY - Egao ni aitai
10	ONE PIECE - We are
11	SLAYERS - Give a Reason
12	NARUTO - Kanashimi wo yasashisa ni
13	R. KENSHIN - Heart of Sword
14	DRAGON BALL Z - Weapon vs. weapon
15	R. KENSHIN - Kimi ni fureru dakede
16	PERFECT BLUE - Ai no tenshi
17	AH, MI DIOSA - Congratulations

GRAN HERMANOTAKU XPERIENCIA 7

Resérvame el Último Baile

Pasillos de **Tele Minami**. Hay una chica de espaldas hablando con un responsable de la cadena. Por el cabello azulado la reconocemos como *Bulma*, la exconcursante de **Gran Hermanotaku 3ª Edición**. La reconocida científica se gira bruscamente al mirar el reloj, y al final del pasillo ve a *Iori*, exconcursante de **Gran Hermanotaku 1ª Edición**, con cara de muy mala leche. Suena de fondo una música de duelo, sacada de cualquier western de bajo presupuesto...
Mientras una inexplicable brisa levanta la falda de *Iori* dejando ver unas hermosas braguitas, ambas se acercan la una a la otra con paso firme y mirada clavada en la fémina contraria, hasta encontrarse...

Iori: Hola tía, mira, me parece superfuerte que vayas por ahí de plató en plató poniéndome verde tía... Jo, o sea, es que me parece superfuerte que pienses que soy una vulgar puta, tía. Mi pasado, pasado es, o sea tía. Que te pasas mogollón en las entrevistas. Pero que sepas tía, que sepas, que yo jamás me ha acostado con tu marido. ¿Vale, tía? Es que es muy fuerte, tía. Además, o sea, tía, jamás tuve un hijo con *Lázaro Muñoz*, eso es, o sea, pura y dura mentira, tía.
Bulma: Mira, yo nunca he dicho eso nena, que pareces tonta del culo, eso lo dijo *Misato* de la **2ª Edición**, yo lo único que he dicho es que eres una pija de mierda que das puta pena. Y la que sigue sacando el tema de la prostitución en los programas es *Lina* de la **1ª Edición**, no te confundas. Y que me tienes harta, hombre ya. Deja de una puta vez a mi familia en paz, porque no sé si eras tú o *Asuka* de la **1ª Edición** la que dijiste que mi novio trafica con drogas, y que le habías visto un lunar en el testículo izquierdo...
Iori: Mira tía, me parece que tú vas de un rollo súper juvenil cuando no eres más que una puta revieja que no hay quien te mire a la cara, tía...
Bulma: Bueno, ¿sabes qué pasa?, que ya nos las veremos en **Salsa Agridulce** y me lo dices allí, estúpida de mierda, que yo no pierdo el tiempo diciéndote las cosas en privado cuando me pueden pagar un pastón en la tele...

10 minutos después, *Bulma* e *Iori* discuten en **Salsa Agridulce**, programa rosa de **Tele Minami**, diciéndose las mismas palabras que se decían en privado en los pasillos...

Presentadora de Salsa Agridulce: Bueno chicas, dejad de tiraros un rato de los pelos que vamos un momentín a publicidad...

Se va haciendo un *zoom-out* de la imagen y vemos que la señal realmente procedía del televisor de *Yukito* y *Touya*. Los dos están recostados en el sofá de su casa...

Yukito: Buff, qué bajo han caído todos estos, saliendo de programa en programa para destrozarse verbalmente los unos a los otros, incluso aunque no se conozcan de nada.
Touya: Aaaains, cari, pues sí, gracias a Dios nosotros nunca nos rebajamos a eso. Dame un muack.
Yukito: Jajaja, mira que te pones tonto a estas horas de la noche, además después del cursillo aquel de logopedia, creía que ya habías perdido toda la pluma al hablar...
Touya: Ah, ya, pero es que no puedo evitar que a veces se me escape, un "ains", un "cari" o un "divino"... Jejeje...
Yukito: Bueno, tampoco tiene nada de malo... Uy, mira, ya vuelven de la publicidad. A ver ahora qué trapos sucios sacan. Lo único que espero es que no nos metan a nosotros de por medio.
Touya: Tranqui, a palabras necias, oídos sordos. Además, jamás saldremos en televisión como esas verduleras...
Yukito: A *Iori* no la conozco, pero *Bulma*, en contra de lo que pueda parecer, es muy buena gent... ¿Qué haces?

Touya se recuesta encima de *Yukito* y empieza a presionar suavemente sus labios con los del albino... *Yukito* para el beso de *Touya*...

Touya: ¿Qu-qué te pasa?
Yukito (pensativo): Han pasado ya tres





XPERIENCIA 7
Resérvame el Último Baile

meses de la final del concurso... Tal vez nunca debí haber concursado, lo siento, *Touya*, por... por lo que te hice...
Touya: Pero niño, ains, eso ya estaba hablado. Venga, olvídate, sigamos a lo nuestro...

Touya vuelve a besar a *Yukito*, éste cierra los ojos y en ese instante vuelve a la casa de **Gran Hermanotaku**... *Bulma*, *Keitaro* y él están sentados en el sofá central con las manos agarradas. *Bulma* quiere ganar el concurso para demostrarse a sí misma que una mujer cuarentona puede vencer a una panda de chicos que no pasan de 25 años la mayoría, el dinero es lo de menos, en un día puede recaudar en Capsule Corporation toda la cuantía del premio del concurso. *Keitaro* necesita el dinero para poder pagar las tasas de la universidad. *Yukito*... realmente ha perdido el interés en el premio. Lo único que ocupa su cabeza es que tiene que salir y reencontrarse con *Touya*... ¿Qué le dirá? Jamás le perdonaría que se liara con *Kaworu*, al cual no quiere volver a ver nunca...

Pakouji (en off): Hola, soy *Pakouji Milá*... ¿Me escucháis? Es el momento de decir el tercer clasificado... Y éste es... es... ¡*KEITARO*! Sorprendentemente el favorito es el que menos votos ha recibido para ganar. *Keitaro*, debes salir de la casa...

Keitaro, habiendo pensado que ganar le resolvería el problema económico de sus estudios y que *Naru* estaría por una vez en la vida orgullosa de él, no reacciona. Se echa las manos a la cara y comienza a llorar...

Bulma (empieza a abrazarlo): *Kei*... *Keitaro*... Por favor, no llores más... Mira, chico, pensaba decírtelo fuera para que no me grabaran las cámaras y la gente pensase que es que lo hago para lavar mi imagen... *Keitaro*... mírame, *Keitaro*... ¿me escuchas? Ey, ¿me escuchas?
Keitaro (entre sollozos): Sí, te escucho...
Bulma (coge con sus dos manos la cara de *Keitaro*): Yo te pagaré los estudios... A ti y a *Naru*...
Keitaro: Pero Bulma, yo no puedo aceptar eso...
Bulma: Lo aceptes o no, lo quieras o no, lo utilices o no, te voy a hacer el ingreso en cuanto salga de aquí. Y va a ser cuatro veces la cantidad de este premio. ¡Y punto en boca!

Keitaro (sonríe): Gracias *Bulma*, gracias...
Bulma: Y ahora sal corriendo que *Naru* seguro que te espera en la puerta...
Keitaro: Sí...

Keitaro abraza a *Yukito*, coge su maleta corriendo y sale a la puerta de la casa... Entre gritos y tanta multitud de otakus en la puerta de la casa no puede ver a *Naru*, la cual está al fondo de una alfombra roja que va desde la puerta de la casa hasta la limusina que lo llevará al plató del programa... *Naru* cabreada de que no le vea y de gritar y gritar su nombre, le mete un patadón a una lata que ve tirada en el suelo y ésta se proyecta a la velocidad de la luz dándole en toda la cabeza a *Keitaro*, del que sale un chorreón de sangre...

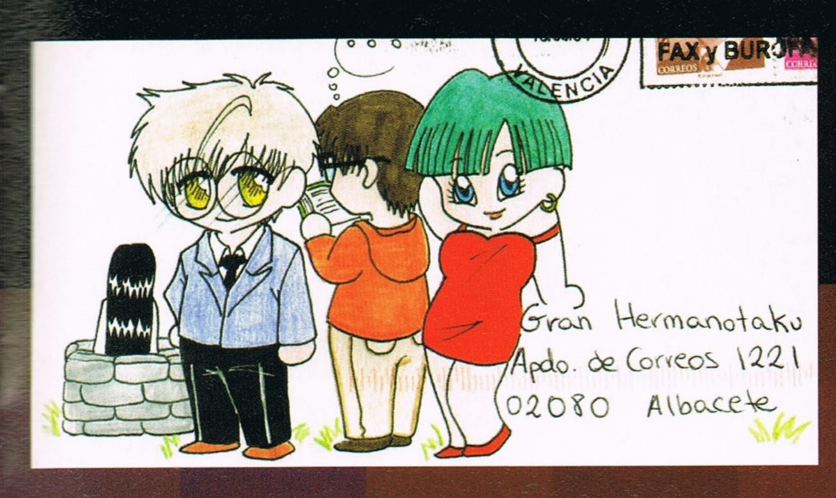
Seiya (viendo el programa desde un monitor de plató): Jo, ot-tia, qué flipe, tío, velozidaz de la lus, qué chorroz de zangre, qué guayz tío, ez la polla.

Keitaro se levanta y logra, al fin así, ver a su amada... Sale corriendo hacía ella y ambos se funden en un abrazo...

Keitaro: Lo s-sien...
Naru (poniéndole un dedo en la boca): Para mí siempre serás un campeón.
Keitaro: Gracias *Naru*... Te quiero.

Los amantes de la posada Hinata se besan... *Naru* hace un charco en el suelo. Volvemos a la casa...

Pakouji (en off): Y bueno, es hora de decir el ganador de **Gran Hermanotaku XP**. Ha sido un largo año con vosotros al cargo de esta edición, 12 números de **Minami**. Doy gracias a todos los seguidores acérrimos de esta sección. Sin duda,



un servidor os echará mucho de menos. Y veamos quién es el ganador de esta edición... El ganador es... Bueno, hay que recordar que en la primera edición el ganador fue *Kenshin*, como recordaréis, en la segunda el ganador fue nuestro compañero de exteriores *Con*...

Bulma: *Pakouji*, me cago en la puta, ¡que me estoy poniendo muy nerviosa! ¿Quieres hacer el favor de decir el ganador ya?

Pakouji (en off): Bueno chica, cálmate... Y el ganador es...

"¡¡TOC, TOC!!" - Tocan a la puerta muy violentamente- .

Bulma: ¿Y quién coño será ahora? Joder, espero que no sea ni *Freddy* ni *Sadako* ni nadie por el estilo, porque os juro que me los cargo.

Bulma se levanta, mirando de reojo a *Yukito*, que está inmóvil, en un estado de shock total... *Bulma* suspira preocupada, y se dirige a abrir la puerta...

Bulma (abriendo cabreada la puerta): ¿No podrías haber venido en otro momento, *Sada*...? ¡¡¿Y TÚ QUIÉN COÑO ERES?!!

En la puerta aparece *Misae*, la madre de *Shin-chan*, exhausta y cubierta completamente de nieve...

Misae: Hola, perdonen, vengo a recoger a mi hijo, que me lo dejé cuidando de una inmigrante ilegal hace unos meses...
Bulma: ¿Se refiere a *Shin-chan*?
Misae: Sí, sí...
Bulma: Joder, ¿y ahora vienes? ¿Pero qué clase de madre eres tú? Mira, no es por nada, pero lo tenemos encerrado en una jaula del patio, es que ese niño es lo peor, es súper cabra loca, ¿qué clase de educación le das? Eres una mala madre. Anda, ve y lo recoges...

Misae se dirige al patio, donde hay instalada una jaula en la que está el pequeño *Shinnosuke* y su perrito *Nevado*. *Shin-chan* anda colgado del pito de los barrotes del techo de la jaula.

Shin-chan: Mira *Misae*, ¡¡estoy jugando a las cárceles!! ¡Como en los videos porno de papá!
Misae (abriendo la jaula y abrazando a su hijo): Ay, lo siento mi niño, que de vuelta del trabajo en el hotel me pilló una ventisca y no he podido salir de ella... ¡Lo siento!
Shin-chan: ¡Eso no hay quien se lo crea, *Misae*! Pero no te preocupes que me lo he pasado muy bien con esta gente... Además seguro que te veías todas las tardes los resúmenes a ver cómo estaba... ¿verdad *Misae*?

Pakouji (en off): Bueno, y ahora sí... El ganador de esta tercera edición de **Gran Hermanotaku (XP)** es...

Es...

YUKITO TSUKISHIRO

Los porcentajes de voto, aproximadamente, han sido los siguientes:





GRAN HERMANOTAKU XPERIENCIA 7

Resérvame el Último Baile

YUKITO: 38 %
BULMA: 33 %
KEITARO: 29 %

Bulma abraza a *Yukito*, el cual no sale de su asombro, pero no puede evitar pensar en *Touya*, en qué iba a pasar con su relación, en lo mucho que le habrían hecho sufrir las imágenes más fuertes de él con *Kaworu*.

Bulma (limpiándole las lágrimas): Te lo merecías, guapo... Me alegro mucho.
Yukito: Gracias *Bulma*...

Yukito empieza a llorar...

Bulma: Pero ¿qué coño te pasa?... A ver *Yukito*, aunque *Touya* ya no quiera seguir contigo, seguro que encuentras a alguien que te quiera. Existe el amor para siempre, aunque no sea con la misma persona durante toda la vida. Créeme que eso es lo importante. Créeme.

Bulma le da un beso, tira una cápsula al suelo, que se convierte en un avión a todo lujazo...

Bulma (dirigiéndose a *Yukito*): Aunque hayas ganado tú, yo no me iré al plató en una cutre-limusina... Hasta luego, chato.

Bulma le guiña el ojo y entra en el avión, pone en marcha los motores y se larga. *Yukito* sale a la calle, entristecido, aunque hace por esbozar una sonrisa a todos sus fans... No ve a *Touya* por ninguna parte... "Es completamente normal, no tengo nada que reprocharle", -piensa-.
Se monta en la limusina con su redactor de seguimiento, completamente callado... El conductor pone la radio. Suena *Everytime* de *Britney Spears*, y no puede evitar sentirse identificado con la letra de esa canción, justo cuando todas las canciones de amor poperas-pastelosas le habían parecido siempre lo peor. El coche para, han llegado al plató. Empiezan a acosarlo fotógrafos, periodistas y fans... Se siente en cierto modo halagado, pero en el fondo de su ser recapacita y alarmado piensa qué coño habrá hecho para que despierte tanto interés en los demás, no cree que se lo merezca. Sólo ha estado viviendo en una casa, como siempre, con la salvedad de que en ésta lo grababan. "No entiendo nada, no es para tanto..." -piensa-.
Llega a plató... Se abren las puertas de par en par, y todos los concursantes empiezan a abrazarlo, incluso los que no tenían ningún tipo de relación afectiva con él, y su cabeza sigue siendo un mar de porqués, entre los que el Dios de ellos, cual Neptuno, es *Touya*. Abraza sin mucho interés a sus compañeros, y sólo puede mirar convulsivamente de un lado para otro para ver si ve a *Touya*, pero tampoco está allí...

Pakouji: Bueno, es el momento de que *Conan*, el anterior ganador, te dé la maleta con el dinero de tu premio...

Conan entra en plató con la maleta, tropieza al subir el escalón, se le desprende de las manos y va a dirigirse hacia la cabeza de *Pakouji*, que del golpe se cae hacia atrás, se da con el filo del escalón y se abre la cabeza en canal, muriendo, con los sesos fuera, al instante. A nadie le sorprende, porque siempre muere al final de las ediciones y estando *Conan*, gafe entre gafes, en el concurso ya se sabía que alguien moriría de nuevo. Así que se llevan el cadáver como si nada, basta que busquen de nuevo las *Bolas de Dragón* y lo resuciten como ya habían hecho hace un año... O tal vez *Pakouji* ya no quiera seguir vivo debido a la pérdida de motivaciones, aunque siempre necesitará escribir sobre algo, eso lo saben todos, y no tardará en volver.
Al fallecer el presentador, el programa se da por terminado... *Yukito*, vestido con un traje de gala negro, se sienta en un escalón y empieza llorar, "Debía haber muerto yo", -piensa-... Siente como si cayera al pozo de *Sadako*, salvo que éste no tiene fondo. Suena una música, *Save The Last Dance For Me* de *Ben E. King* con *The Drifters*, es una balada muy antigua y bonita que siempre le ha gustado bailar con *Touya*, paradojas del destino...

Touya: Hola caballero, ¿me permite este baile?

Yukito levanta la cabeza sorprendido, no pudiendo creer que el que esté delante de él sea *Touya*...

Yukito (empieza a llorar con más fuerza): Lo siento mucho, *Touya*, perdóname...
Touya: Shhhhhhhh... ¿Crees que estaría aquí si no te hubiera perdonado? Cuando vi lo que estabas haciendo con *Kaworu* en la casa me sentí muy dolido y solo, y por despecho me iba con cualquier tío que me miraba, pero un día me di cuenta de la situación... Era sólo sexo... justamente lo mismo que tú hacías encerrado en esa casa... y recapacité... Con nosotros, siempre fue mucho más que eso, era amor.
Yukito: Te prometo que no volverá a pasar... yo...
Touya: No digas cosas que tal vez no puedas cumplir... Tanto tú, como yo. No podemos decir lo que pasará mañana, tal vez algún día pase algo de esto otra vez. Pero somos humanos. Y los humanos cometen errores, como nosotros. Y lo que tenemos que hacer, es ser realistas y pensar que aunque pasen estas cosas no quiere decir que no nos amemos el uno al otro, y tomárnoslo así. Y ahora bailemos...

Yukito se levanta, abraza a *Touya* y empiezan a bailar el *Save The Last Dance For Me*, que aún sigue sonando...

Seiya: Ny, qué ajco de mariconaz... Me vioi... Oz odio a toz.
Amelia: Qué tío más imbécil, y es que no hay nada que joda más a un hetero de coeficiente 0 que dos gays exitosos y felices...
Kyosuke: ¡Espera *Seiya*! No te vayas... No



puedo guardar más el secreto, ¡¡yo te rompí la armadura!!
Seiya: Erez un cabrón, lo zabía...
Anthy (cargada a la espalda con una mochila en forma de cubo, de material parecido a mármol): ¿Estás seguro, *Kyosuke*?
Kyosuke: Pues ahora que lo dices, negrita, no lo sé... ¿Fui yo... o no fui yo?
Anthy: Toma *Seiya*, da igual quién te la rompiese. Te he comprado una armadura hecha con el mismo material que mis gafas, las cuales son irrompibles, por muchos bofetones que me den. La he pillado de mi colega el moro *Antón*, con mi primer sueldo limpiando escaleras en la empresa de *Bulma*. Toca, toca, ¡aleación Z total!
Seiya: ¡¡¡La oztia puta con la negra!!! ¡Yo ez ke lo flipo con la negra! ¡Graciaz tía por eztirarte el moco! ¡¡Atenea dame fuerzas!!
Lain: *Chi*, ¿me dejas mirar el correo?
Chi: Chiiiiiiiiii, ¡tú ser mi amiga *again*!
Lain: Bueno, vamos a dejarlo en conocidas...
Junta: *Lain*, ¿te va el cibersexo?

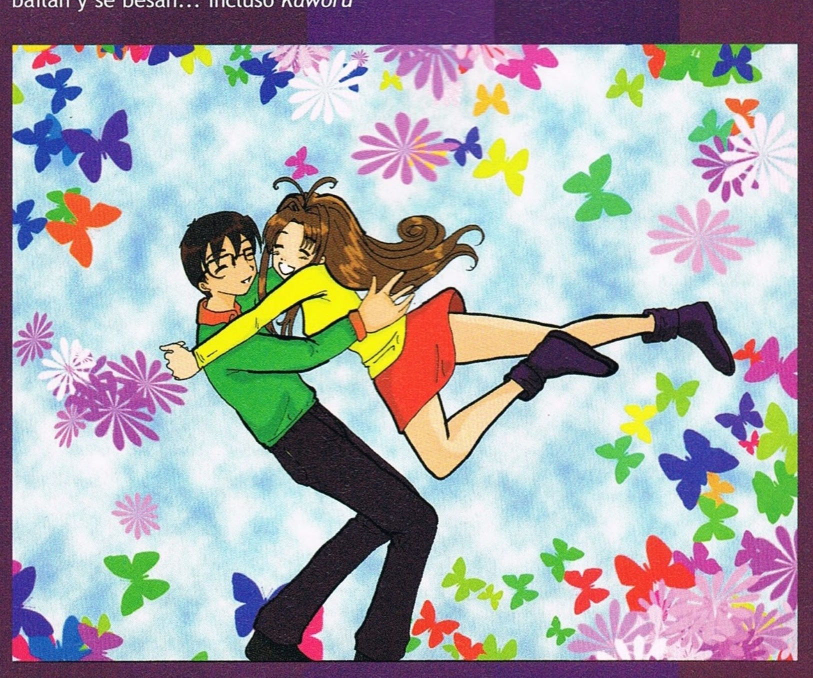
Todos miran cómo los enamorados bailan y se besan... Incluso *Kaworu* desde los cielos, despechado. Termina la canción, ponen música disco y empiezan todos a bailar los unos con los otros y a divertirse, recordando los mejores momentos de su estancia en la casa. Sin embargo, al día siguiente ya todos se llevarán mal... Y dentro de tres meses estarán de programa en programa tirándose de los pelos, justo como al principio de este relato.
Yukito abre los ojos en la habitación de su casa, finalizando así el beso con *Touya* y volviendo al presente. El premio es lo que menos le importa, ahora es feliz. Empieza a revolcarse en el sofá, el mando del televisor cae al suelo, cambiándose del golpe de cadena...

Presentador en la tele: Hola, hola, hola. Bienvenidos a tu programa rosa favorito **"Cerca de Shibuya vamos todos buscando bulla"**. Hoy tendremos el enfrentamiento de dos polémicos concursantes de **Gran Hermanotaku...**

Último capítulo dedicado a *DJ Matei* (el de los videos, ¡eres un artista!) y a *Mimi* (la de los dibujos, ¡la mejor amiga que puedes tener por correspondencia!). **¡Gracias!**

Red Bull te da alas. Transformación de Yukito.
YO ES QUE LO FLIPO
Cajera del dia %
Armadura seiya
Gafas aleación z
Cerca de shibuya

Pakouji Milá





Correo

¡Konnichiwa queridos otakus! Este mes he decidido aumentar el número de contactos para que así podáis conocer gente de vuestra misma ciudad, con vuestros mismos gustos o... quién sabe, quizá conozcáis a vuestro medio melocotón de agua (psé, lo de media naranja ya cansa, hemos de darle más oportunidades al resto de frutas, ¿no? ^^U). Pues eso, bienvenidos a la sección de correo, tomad asiento que empezamos ;) (¡Ah! Y no me miréis mal por lo de las frutas ¬_¬U). Aunque, como siempre, lo primero la carta del mes, que de nuevo llega por e-mail:

ola soy una fan de sailor moon espero k buelba a la television pronto porke esty esperando a podere verla pork kuando la emitian en antena yo estaba en el ospital me gustaria poder verla por una vez os la pido porfavor muxas gacias dew wuapos besos

Tras el cuarto de hora que nos costó que se nos pasara el dolor de ojos (no son ya cosas como ese "ola", "buelba" y tal, es que fijaos en que para esta chica (era una chica) cosas como las comas o los puntos parecen no existir, ella en su mente sabe dónde van las pausas y... ¿para qué se lo va a indicar a cualquier posible lector de su texto?), le dijimos que mucho nos temíamos que nos estaba concediendo más poder del que en realidad tenemos (que no es que tengamos poco poder, pero éste tiene unos límites).

CORREO

Borja Romero. Este chico tan simpático nos escribe desde Badajoz para informarnos de que se ha adentrado en el mundillo del manganime y ha dejado de lado el de los videojuegos (o sea, un vicio por otro xD). Sí, es cierto que cuando entras en este mundo friki hay muchas cosas en la vida de todo otaku que pueden ser alteradas >.< (por ejemplo, la capacidad para gastarte los ahorros de todo el mes en apenas diez minutos, es sorprendente). Pero, en fin, el caso es que nuestro querido amigo ha dejado el mundo de los videojuegos para conocer más todo lo que nos envuelve a todos los otakus. Como dice en su carta: "Quiero decir que el manga ha cambiado mi vida a mejor. He hecho muchos cambios, como dejar los videojuegos. Bueno, a decir verdad es el único cambio que he hecho." ^_^UUU "Me considero satisfecho por mi decisión porque los videojuegos son muy caros". Emmm... en eso estoy de acuerdo, los videojuegos son muy caros, mucho más caros que el manganime, pero, ¿son incompatibles? De hecho hay muchos animes que no los entenderías si no conocieras sus homónimos de los videojuegos. Y viceversa; la tan fantástica y conocida saga **Final Fantasy** (¿a quién no le suena? ¬_¬U), también llevada al mundo del manga y del anime (y dentro de poco al cine con la nueva peli de **FFVII**, argh, ¡que llegue ya! >.< *nyo*), no se podría llegar a comprender bien del todo si no se han probado sus videojuegos, si no se sabe exactamente en qué consiste. Y lo mismo pasa con tantas otras cosas que influyen en los mangas que leéis, ya sea la vida familiar y amorosa del mangaka como qué es lo que cenó la misma noche en que se le ocurrió dibujar vuestra historia favorita O.o.



Doramas Sánchez

Paranoias aparte, creo que el mundo de los videojuegos beneficia bastante al del manganime (económicamente o por frikismo...). Más que nada por las miles de influencias que toman el uno del otro y porque, ¿quién no ha soñado nunca controlar las acciones de su personaje de anime favorito? Pues eso, si tenéis tiempo y dinero, no dudéis de coger el videojuego de vuestra serie manga preferida ^_^.

Sheila Moreno. Bueno, no negaréis que aquí en España hay gente muy sexista que no ve bien que determinadas cosas las puedan hacer las chicas o viceversa (ya estuvimos discutiendo en el último número con algunos otakus >.<). Es triste pero cierto, nuestra amiga *Sheila* de Móstoles nos escribe muy preocupada por el tema del sexismo en el manganime en España >.<. Un ejemplo de lo que pone en su carta: "...la división del manga shônen y manga shôjo. ¿Por qué esa separación? Porque vale que lo pueda leer todo el mundo, pero parece que va destinado sólo a chicos o sólo a chicas respectivamente. Y es que resulta raro y/o extraño para mucha gente, ver a una chica comprándose **Crónicas del Viento**, o ver a un chico comprándose la última obra de *Wataru Yoshizumi*." Vale, en cierta medida sí que hay gente que ve extraño que esto pase (que tampoco lo veo bien), pero esto no es nada si lo comparamos con Japón. Allí sí que se vive una verdadera sensación de sexismo en el manganime, los chicos no pueden comprarse shôjo (a menos que quieran convertirse en *Nobita* de **Doraemon** y ser repudiados y apaleados por el resto de sus días). ¿Triste? Sí, pero creo que la sociedad ha de cambiar mucho en este aspecto. *Sheila* nos comenta que un día fue a la biblioteca y le llamaron la atención por leerse un tomo de **Kenshin** porque decían que era sólo para hombres ¬_¬U (si supieran la verdad...). El mundo gira muy rápidamente, y nos hemos de adaptar a nuevos tiempos, ¿es raro que los hombres se depilen? ¿Es raro que haya mujeres que boxean? Lamentablemente hay muchas personas ancladas en la época de la Reconquista O.o. Otra cosa que nos comenta *Sheila* es sobre lo difícil

que es ser una otaku adolescente. Se queja de la actitud de *Lázaro*, diciendo: "Lo segundo que quiero comentar es la actitud de Lázaro con los lectores que se acaban de *iniciar* (ni que fuera una secta) en el mundo del manga y sobre su cultura (de los lectores) en general. (...) En cuanto a la cultura, aquí tienes un claro ejemplo de que ser adolescente no es sólo tener las hormonas (que las tengo) *a flor de piel* y estar todo el día *empavao* (que lo estoy). Me encanta leer, el último libro que leí fue **Los Pilares de la tierra**, (que menudo pilar es el libro). También me gusta ver a veces cine independiente. Pero de vez en cuando, lo mejor para descansar es leer la guía de la tele mientras ves Gran Hermano". Bueno, aquí es cuando Lázaro-sama entra en acción, mwahahaha. Yo sólo diré que creo que es su opinión como redactor, el pan de cada día, digo, de cada mes. Ser adolescente es duro @_@ (vale, aceptamos barco, quien no haya sido nunca adolescente que levante la mano), pero lo de la cultura ya depende de cada uno, puesto que no todos tenemos la misma y no todos vemos Gran Hermano. Pero es lo que él cree, y eso no se lo cambia nadie, ¿o sí? (*NdL: No, no me lo cambia nadie, especialmente teniendo en cuenta que soy profesor y trato al día con cientos de adolescentes. Así que, si hago esas generalizaciones, es por algo. Y como dice Argo, el que no haya sido adolescente y no sepa que en esa época se es tonto del culo, que levante la mano*). En fin, un saludo, si queréis opinar enviadnos una carta hoy mismo ^_~

Francisco Cepedo. Nos escribe desde Almería (¡un saludo!) con el ánimo de que le aconsejemos música de series de anime. Bien, si alguna vez has visto **Furi Kuri**, verás que la banda sonora está bastante bien. El grupo principal se llama *The Pillows*, es un grupo nipón que, a pesar de no haber tenido mucho éxito en su país, nos deleita con su "Ride on shooting star" o muchos otros temas que aparecen a lo largo de la serie. Si lo que te va es algo así como Jazz o una mezcla de estilos alternativa, te recomiendo la banda sonora de **Cowboy Bebop**. ¿Quién la hizo? Pues ni más ni menos que la increíble *Yoko Kanno*, una verdadera maestra en los temas musicales de muchos animes. Y si no estás contento con eso siempre puedes mirarte a la banda sonora de **Naruto**, que también está muy bien (sobre todo los temas de **Asian Kung Fu Generation** :D~~) (*NdL: Y ahora olvídate de todos los truños que te ha recomendado* Argo *y busca la música de las series* ***KOR***, ***City Hunter***, ***Saint Seiya*** *y* ***Rurouni Kenshin***, *que sí que son las realmente buenas dentro del mundo del manganime*).. Sin embargo, existen muchísimas canciones muy muy buenas, desde las series antiguas hasta las más nuevas. ¿Lo mejor? Mirar el CD de **Minami** siempre que podáis, que vienen grandes *openings* y *endings* de las series, ya que hay para todos los gustos.

Gala Vega



Lidia Cerezo



Lidia Fernández



correo

MISIVAS BREVES

A Gala Vega. Hola majísima, acabo de leerme la historia que envías con la carta. Está muy bien, me ha gustado hasta el nombre que le pusiste al hotel, "L'arc en ciel" xD Todo lo que sea arte de nuestros lectores y valga la pena haré lo posible para que venga incluido en el CD, así podéis compartir miles de narraciones, historias o simplemente cosas vuestras. El dibujo, genial, como siempre. Un saludo a todos los otakus de Málaga que nos siguen (que son muchos ;)

A Roberto Sancho. Ey, que te has olvidado de poner el nombre de tu ciudad. Es decir, con el nombre de la calle y la puerta no vale >.<! No vamos a ir de peregrinación de ciudad en ciudad para saber dónde vives (bueno, si nos lo pagas sí xD). En fin, te pongo el mail, pero la próxima vez no te olvides de la dirección completa. Un saludo.

A David Villalba. ¡Buenas! Sí, si hace poco has vuelto a reengancharte a la revista habrás observado los millones de cambios que ha habido (qué exagerado que soy ¬_¬U). Pero nada, me alegro de que por lo general te guste ^_^. Si lo que deseas es enviar una carta con opinión para **La Opinión de los Lectores**, envíala a la dirección de correo de la revista (es decir, aquí xD). Eso sí, se agradece que venga en un diskete ya pasada a formato informático. Gracias por las felicitaciones y por las sugerencias.

A Charmo-me Sandra. Vaya, nos sigues desde Portugal, ¿no? Bueno, por suerte he podido entender la carta que nos envías (toda escrita en portugués ^_^U, pero bueno, así practico). Es una pena que allí el manganime no esté tan difundido como aquí y que para adquirir material tengas que pagar unos precios desorbitados. Sería bueno que todos los otakus portugueses intentarais hacer algo para que las cadenas televisivas del país se fijaran en vosotros. ¿Difícil? Lo es, pero si el manganime en España tiene tanto éxito ahora es gracias al trabajo de todos los otakus que se han esforzado para que esto sea posible. ¡Ah! Y si quieres conocer mejor al equipo de **Minami**, intenta conseguir el número 50, que salen las fichas de los redactores (así nos vas conociendo un poquito más). ¡Muchos besos!

A Lidia Cerezo. Sí, *Shinichi Kudo* tiene un primo que se llama *Shinji Kudo* (menos mal que no se apellida *Ikari*... :S). El anime de **Comic Party** está siendo retransmitido por la cadena autonómica Canal 33, más concretamente en el 3xl.net. Así que ya sabes, aprovecha ^_^. ¡Ah! Mira por las páginas de la revista, quizá te alegre saber que **Hotel Minami** sigue con vida, y de hecho debería empezar su andadura regular el mes que viene ;) Un abrazo.

A Antonio Jesús y a Juan Ezequiel. Gracias por el dibujito, dejo aquí vuestra página web a ver si les gusta a nuestros lectores. La página es sobre manga y videojuegos, la dirección es: http://groups.msn.com/gsmaniacs ¡Un saludo! ^_^

Iris Hernández

A Sonia Cervera. ¡Hola preciosa! Vaya, así que también te has unido a la moda de puntuar el trasero de los redactores. Sí, empezó con *Lázaro* y poco a poco nos afecta a los demás U.u En fin, yo en el salón de Barcelona iré disfrazado de persona desconocida, así que nadie se podrá fijar en el mío, jejeje. En cambio *Lázaro* seguramente presentará el karaoke, ya sabéis, podéis ir con cartelitos del 1 al 10 e ir evaluando al personal xD Por cierto, **Azumanga Daioh** ya salió hace bastante a la venta, son pocos números (unos cuatro), míratelos que están muy bien. ¡Besos!

A Arima Shiro. ¡Buenas! Las vacaciones han ido... digamos que podrían haber ido mejor xD Me alegro de que te guste tanto **Angel Sanctuary**, es muy buena, y además creo que MangaLine ha contratado a un Estudio nuevo para su edición para que se dediquen en exclusiva a ella y la puedan tener perfecta para los aficionados. Y sí, los líos entre *Setsuna* y *Sara* son una pasada, además del toque de misterio que tiene la serie ^_^ Mmm, oye, la escena de la que me hablas de las que te gustan a ti, ¿cuál es? O.o? Bueno, ya sabes que me leo las cartas de arriba abajo, así que sigue escribiendo guapísima. Mil besos.

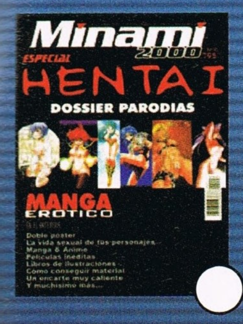
Laura López

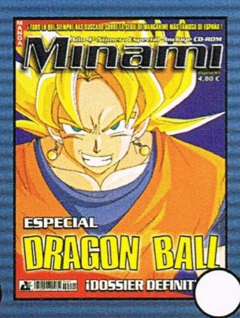


A l@s que enviáis dibujillos. Recordad que sólo podemos poner los dibujos que estén a color. Más que nada porque resaltan más y se pueden ver mejor (quedan más chulos). Los dibujos en blanco y negro o a lápiz pasaron a la historia. Ya sabéis, si queréis ver vuestros dibujos publicados, recordad que han de ser entintados (o rotulados) y mucho mejor a color.
¡*Ganbare*! ¡Y mucha suerte a tod@s!

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN Y PETICIÓN DE ATRASADOS

Minami













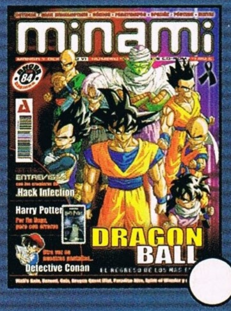


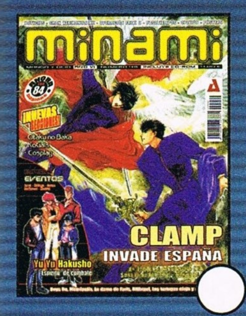






















MARCA EN EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN. TODOS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

Nota: La contínua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
- ☐ Contra-Reembolso (+4 euros de gastos en el primer envío)
- ☐ Con tarjeta de crédito: NIF:

FIRMA VISA - MASTER CARD: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
FECHA DE CADUCIDAD:

AHÓRRATE 12 €

SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 45,32 €

Deseo suscribirme a Minami a partir del número ☐ y recibir los siguientes 12 números en casa.

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Pasaje Mercurio s/n, nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
902 19 72 63

También puedes hacerlo por teléfono en el:
902 19 72 64

Y ahora además por correo electrónico:
suscripciones@aresinf.com

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores.
Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.

Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami.
Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo.
Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5, QuickTime y DIVX (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@aresinf.com

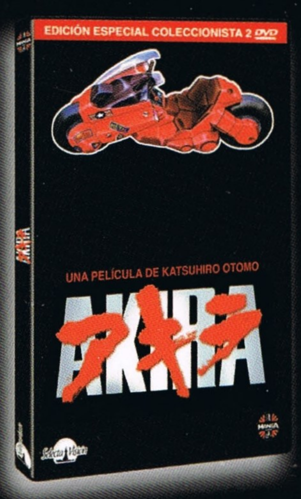
NOTA IMPORTANTE

Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.

EDICIÓN ESPECIAL COLECCIONISTA 2 DVD VIDEO

UNA PELÍCULA DE KATSUHIRO OTOMO







EL 27 DE OCTUBRE EN DVD VIDEO

¡LA EDICIÓN DEFINITIVA DE AKIRA CON NUEVOS CONTENIDOS ESPECIALES!

CONTENIDOS DISCO 1

- -Nuevo Master Digital
- -16x9 Wide Screen (1.78:1)
- -Español DTS (Nuevo Doblaje)
- -Español Dolby Digital 5.1 (Nuevo Doblaje)
- -Español Dolby Digital 2.0 (Primer Doblaje)
- -Japonés Dolby Digital 2.0
- -Inglés Dolby Digital 5.1
- -Subtítulos en Español y Portugués
- -Ficha técnica y artística
- -Galería de imágenes
- -Filmografía de Katsuhiro Otomo
- -Trailer promocional 1y 2

CONTENIDOS DISCO 2

- -Nuevo Master Digital
- -4x3 Full Screen
- -Español DTS (Nuevo Doblaje)
- -Español Dolby Digital 5.1 (Nuevo Doblaje)
- -Español Dolby Digital 2.0 (Primer Doblaje)
- -Japonés Dolby Digital 2.0
- -Inglés Dolby Digital 5.1
- -Subtítulos en Español y Portugués
- -Making of AKIRA (50 min)
- -Quiz AKIRA
- -Edita tu trailer de AKIRA













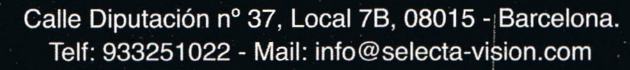











Calle Diputación nº 37, Local 7B, 08015 - Barcelona.
Telf: 933251022 - Mail: info@selecta-vision.com

